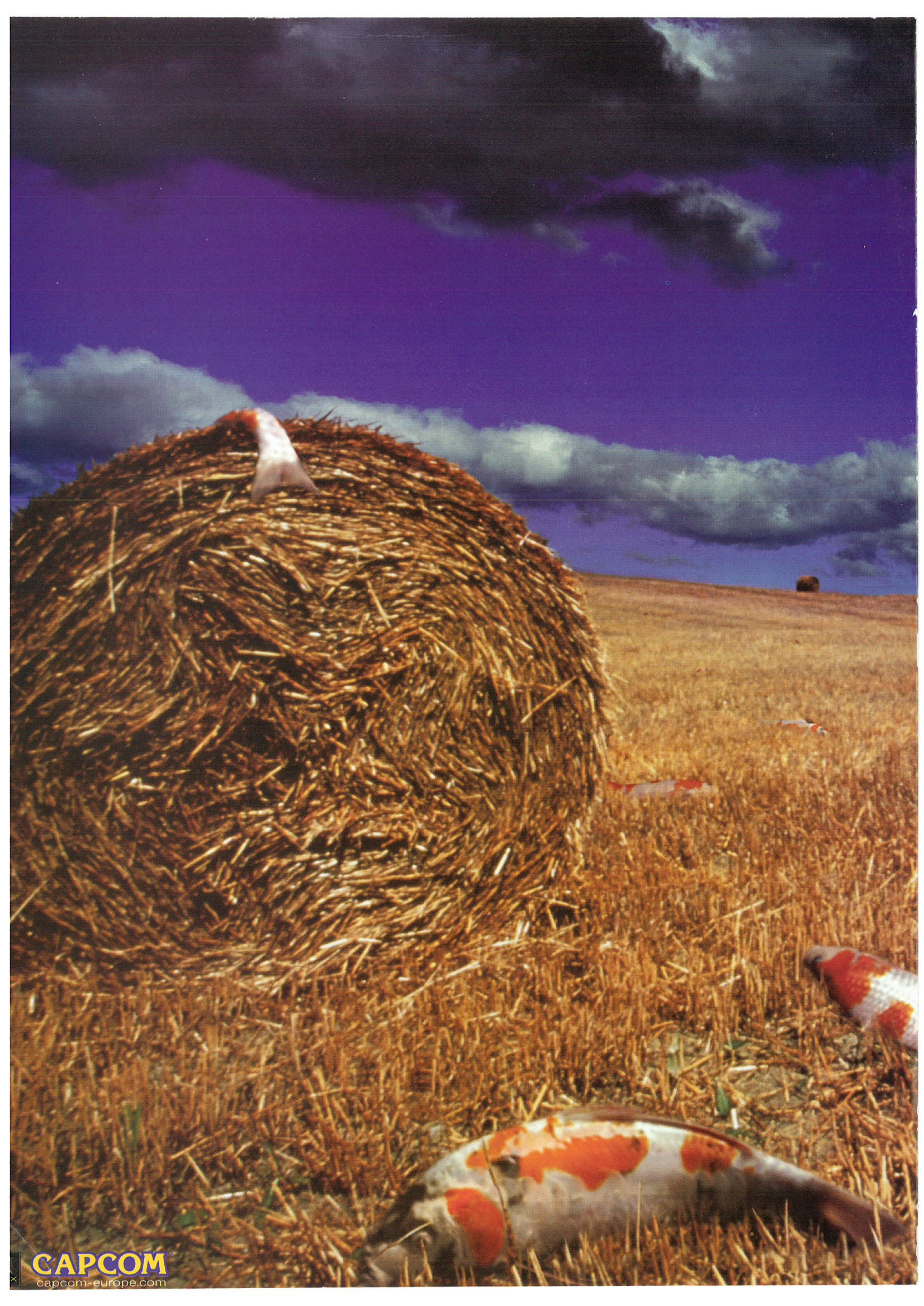
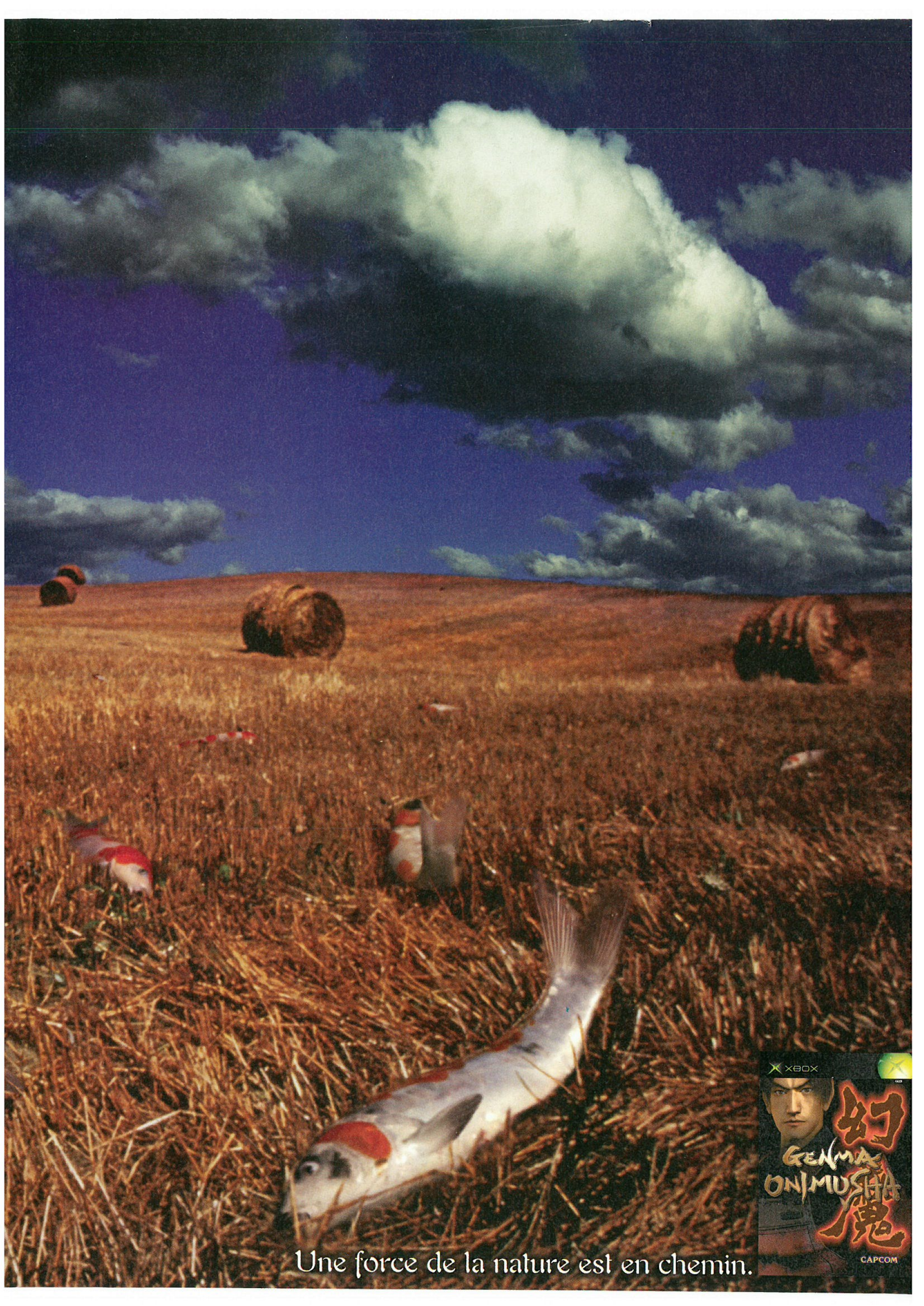

Joypad
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 118 av
Le maga s consol
per concours !
gnez
s consoles
mecube et
nombreux jeux !
Calibur II (arcade)
ges d'infos et d'images !
t !
o Tennis et Mario Golf (GameCube)
y Taxi 3 (Xbox)
ing Eleven 6 (PS2)
rview
fur de Nintendo
higeru Miyamoto
Jet S
Rad
Futu
La Xbox a le gro
60 jeux te
Onimusha
Golden Sun
Virtua Fighter 4
Xenosaga
Wreckless
Samura
NBA 2K2
F1 2002
Rallisport Challenge
FILA Decathlon (
T 04161 - 118 - F: 5,50 €


CAPCOM
capcom-europe.com



XBOX
GENMA ONIMUSHA
幻
魔
CAPCOM
Une force de la nature est en chemin.



De l'exclusivité…

Le terme « exclusif » semble être de plus en plus galvaudé ces temps-ci. On nous dit et on vous dit que telle info, telle image ou tel reportage est exclusif, mais parfois il n'en est rien. La faute à ceux qui ne tiennent pas forcément leurs promesses et qui veulent jouer sur tous les tableaux, pour ne pas dire autre chose… Bien sûr, ce n'est pas une généralité et ce n'est pas tout le temps le cas. Mais nous, au beau milieu de tout ça, nous ne faisons que constater les « dégâts », en jurant que l'on ne nous y reprendra plus… Cette politique du « mensonge éhonté », on la retrouve malheureusement aussi chez certains développeurs. Exemple : Virtua Fighter 4, une « exclu » PS2, désormais pressentie pour atterrir prochainement sur Xbox… Idem dans un registre sensiblement différent, on retrouve Resident Evil et son exclusivité GameCube. Elle ne se limitera finalement qu'à quelques titres (le 0, le 4 et les rééditions) ; pour la suite, une version online est d'ores et déjà en préparation sur PS2… De même, les mots « Exclusif Xbox » apposés tel un sceau sur certaines boîtes de jeu seront-ils encore d'actualité dans quelques mois ? Rien ne peut réellement nous le garantir. Et dans cette folle valse, les amitiés se lient et se délient rapidement. Ainsi, Squaresoft, après avoir boudé les consoles Nintendo durant plus de 5 années, n'a-t-il pas récemment annoncé son intention de développer des jeux sur… GBA ? Certes, pour ce dernier développeur, le cas est un peu particulier, mais cela prouve une fois de plus que lorsqu'on se retrouve dans une situation délicate, il est vraiment aisé de changer son fusil d'épaule…

Trazom



9 jeux pour vos 10 doigts
SFR
Packs jeux téléchargeables
Disponibles sur les Packs Jeux SFR et SFR La Carte
Jeu E.T. en exclusivité
SFR La Carte
SFR Les Abonnements Le Pack Jeux
Portable utilisable exclusivement sur le réseau SFR
Vous serez toujours plus qu'un simple numér
UNIVERSAL
UNIVERSAL STUDIOS CONSUMER PRODUCTS GROUP
www.universalstudios.com
AMBLIN ENTERTAINMENT
E.T. L'EXTRA-TERRESTRE
Au cinéma Printemps 2002
www.sfr.fr
pe cegetel
ÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS
*E.T l'extraterrestre est une marque déposée de Universal Studios. Autorisé par Universal Studios Licensing Inc. Tous droits réservés
Conditions de l'offre en points de vente ou sur le site www.sfr.f

sommaire

C'est le mois d'avril ! Le mois des poissons, voire des requins dans certains cas... Quoi qu'il en soit, c'est l'effervescence au Japon avec des titres forts comme Virtua Fighter 4, Space Channel 5 Part 2 et Onimusha 2, qui viendront pointer le bout de leur nez dans les magasins d'importation. En Europe, les sorties s'enchaîneront également, avec plus d'une cinquantaine de tests à la clé pour vous donner une idée de la déferlante ! On notera aussi une brève réapparition de la DC, avec une nouvelle version de Phantasy Star Online ! Et ce n'est pas un poisson d'avril ! Enfin, je crois pas...

Joypad est édité par la société HDP au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard, Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Suzie Gorini et Aline Saussier.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistantes : Cécile-Marie Réyé et Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11 n°) France : 39,90 €,
Tarifs Étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Jet Set Radio Future © Sega / Visuel GameCube © Nintendo

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

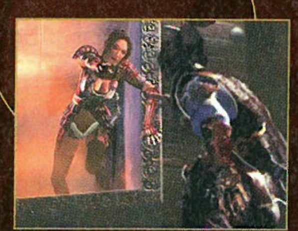


METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



Pour entreprendre sa soluce de façon efficace, la Lutaine s'est mise en condition en devenant réellement Solid Snake. C'est clair : personne ne l'a vue bosser sur cette soluce à la rédaction ! Mais quel est son secret ? Quelle est la nature de son étrange pouvoir ? Pourquoi l'appelle-t-on la Lutaine ? Mystère, mystère...

ZOOMS — 79



Mmmmmhhh… sans vouloir jouer les blasés, il n'y a que des jeux médiocres ce mois-ci dans la rubrique des Zooms : Onimusha 2, Virtua Fighter 4, Xenosaga… Je plaisantais, détendez-vous, c'était un poisson d'avril à deux kopecks !!! D'ailleurs, pour la valeur en euros, faites le calcul, c'est super amusant…

TESTS — 99



Argh, ça bastonne « sévère » en ce qui concerne les Tests Officiels !!! Entre Dead or Alive 3, Wreckless et Jet Set Radio « Fioutcheur », vous ne saurez plus où donner du porte-monnaie ! Sans oublier Rallisport Challenge, Genma Onimusha, Golden Sun, Phantasy Star Online Ver. 2 et blablabla…

ASTUCES — 148

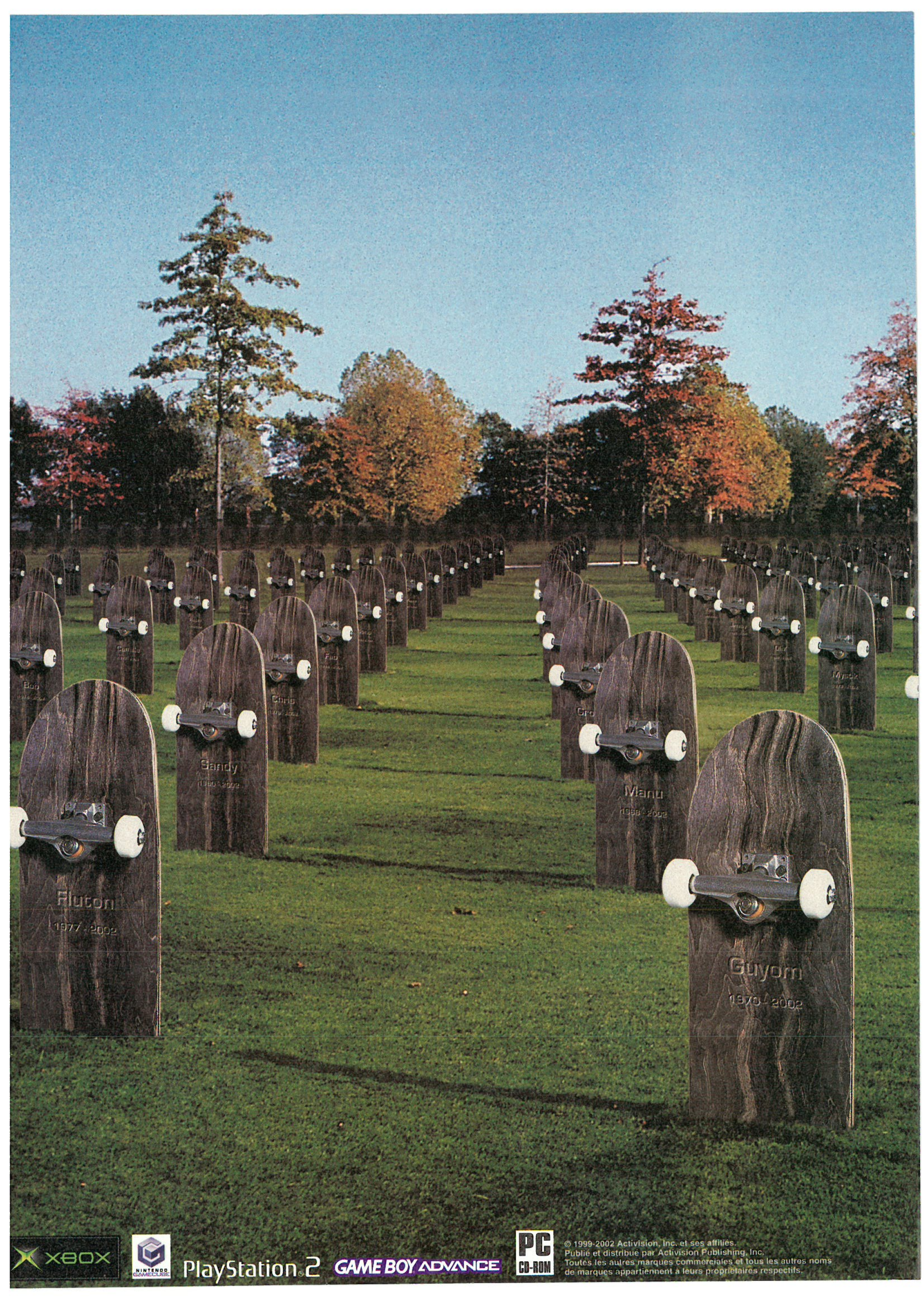


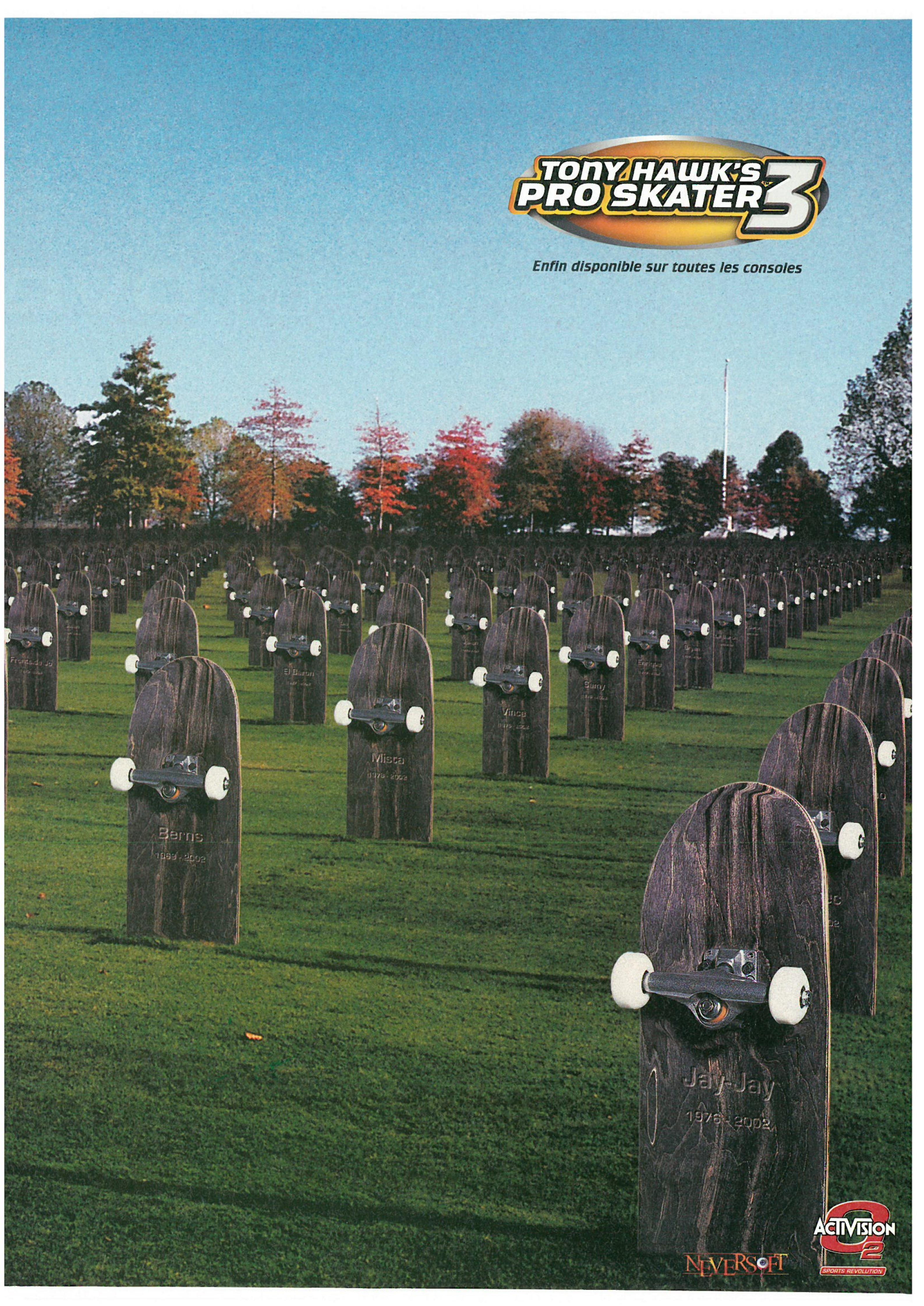
La blague de ce mois-ci vient de nos confrères et amis de Picsou Magazine. C'est du gros, gros calibre… Et croyez-moi, je m'y connais en plaisanteries « pourries »…

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



Le super plombier italien revient, plus puissant que jamais, à l'assaut de la GameCube pour nous proposer une série de jeux tournant autour de sa personne : Mario Tennis, Mario Sunshine et Mario Golf ! Bref, le plus célèbre des « ritaux » profitera d'un incroyable don d'ubiquité pour se diviser en 3, et satisfaire les fans transis du maître de la tuyauterie ! Ah oui, c'est à la page 16 que ça se passe !!!


Sandy
Manu
Fluton
1977 - 2002
Guyom
1970 - 2002
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
© 1999-2002 Activision, Inc. et ses affiliés.
Publié et distribué par Activision Publishing, Inc.
Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.


TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Enfin disponible sur toutes les consoles
Berns
Misca
Jay-Jay
1976 - 2002
NEVERSOFT
ACTIVISION
O2
SPORTS REVOLUTION

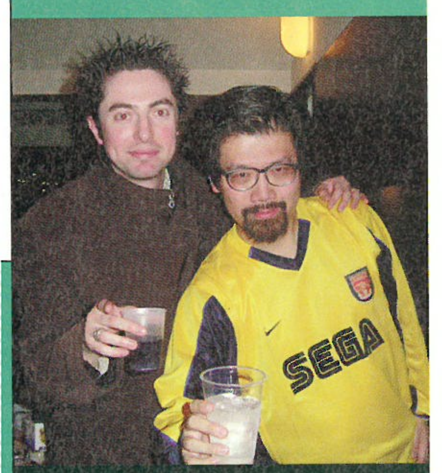
Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Avant de voir la GameCube occuper les News Japon, il va falloir encore prendre son mal en patience. Ce mois-ci, vous devrez, une fois n'est pas coutume, vous contenter de quelques révélations sur les prochains Mario (Golf, Tennis et Sunshine). Pourvu que cette pénurie d'annonces prenne fin avec le salon de l'E3. De son côté, le père Aruno nous a pondu un petit topo éloquent sur le lancement de la Xbox au pays du Soleil Levant. Un sujet à polémique qui aurait pu être animé par Michel Polac puisque certains le trouvent raté, et d'autres à l'inverse plutôt réussi (160 000 Xbox vendues sur 260 000) ! Ah, la vie, c'est pas toujours facile. Du côté de l'Europe, deux productions Xbox promettent monts et merveilles : le très conceptuel Project Ego, sur lequel nous comptons beaucoup, et Morrowind, qui pourrait bien donner une autre dimension aux MMORPG. Pour le reste, c'est plutôt calme. N'oubliez surtout pas de lire avec attention l'interview de Miyamoto ! Trois pages en compagnie du « Master », ça ne se loupe pas !



Spider-Man The Movie (PlayStation 2)

SQUARE DE RETOUR DANS LE CAMP NINTENDO ?



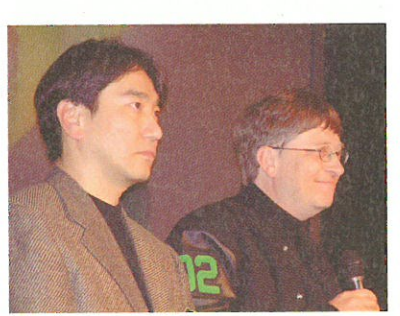
La grande news du mois, la « nouvelle-choc » devrait-on dire, c'est bien cet article de la page 9 du *Nikkei Shinbun* daté du 9 mars, annonçant le retour de Square sur consoles Nintendo. Ainsi, le 8 mars, les deux compagnies japonaises auraient trouvé un accord qui mettrait un terme à plus de cinq années d'une guerre froide qui, on s'en souvient, avait commencé avec le passage de Square dans le camp Sony CE en 1996. D'après le même article, le président Yamauchi de Nintendo fournira ainsi à une compagnie de développement du groupe Square les frais de développement de jeux destinés à Nintendo. Cette compagnie doit être créée à Meguro (Tokyo) courant mars par Akitoshi Kawazu (un des créateurs de Final Fantasy et de Romancing Saga) et portera le nom de Game Designers Studio. Parmi les futurs développements, Final Fantasy serait très fortement pressenti. Les capitaux, dont une partie irait directement chez Square et une autre chez GDS, seraient émis par Fund Q, une compagnie d'assistance au développement de jeux fondée par Yamauchi en janvier dernier. Au moins un soft profitant des possibilités de connexion de la GBA à la GameCube sortira avant la fin de l'année au Japon, sous la marque Nintendo ou Square — ce point reste en délibération. L'article précise enfin qu'il est prévu que Square poursuive également le développement de la série FF sur PS2.

Cette nouvelle paraît d'autant plus incroyable que Sony CE avait récemment repris des parts de Square. Nous ne manquerons pas d'y revenir le mois prochain. En attendant, je me joins à Koji Aizawa de *Famitsu Xbox* pour faire un petit kanpai (tchin !) à votre santé !

Aruno

« Are you ready ? » (en anglais dans le texte), telle était la grande accroche de Microsoft pour la campagne de lancement de sa Xbox au Japon. Comme vous allez le voir au travers de ces deux pages, les joueurs nippons n'étaient peut-être pas tout à fait prêts...







Japon : la Xbox patauge dans la soupe miso

Tokyo, quartier de Shibuya, le coin jeune et « fashion » de la capitale nippone, 21 février 2002. Bill Gates, qui vient d'arriver au Japon pour suivre le lancement de sa console, est attendu pour une conférence de presse nocturne en haut de l'immeuble Qfront. Environ soixante journalistes ont été invités. De 22 h 00 à 22 h 30, la conférence a lieu comme prévu : Bill Gates semble très confiant et réaffirme le fait qu'il comprend bien le marché nippon, précisant notamment qu'il sait que les conditions essentielles de réussite au Japon résident en des produits de qualité. Il rend officiel le nombre de machines préparées pour le lancement, 250 000 au total, exactement le chiffre que nous vous annoncions le mois dernier dans Joypad. Moins de deux heures plus tard, les journaux télévisés japonais font un petit bilan de cette conférence, et certains journalistes, comme ceux de TV Tokyo, en profitent pour taper sur la console de Bill. Ainsi expliquent-ils que, lors de la séance de Q&R, certaines personnes ont reproché à la Xbox sa taille et son prix, alors que, pour une fois, ces points noirs n'ont pas été montrés du doigt...
22 février, Shibuya, 6h30. Le « Count down event » commence, dans le même immeuble que la veille mais cette fois au rez-de-chaussée, et plus précisément dans le magasin Tsutaya. Côté médias, c'est l'affluence : la télé, les journaux, les mags spécialisés, etc., tout le monde est là, mais beaucoup resteront dehors car la place à l'intérieur est excessivement limitée. À côté de ces « pros », les curieux et les fans sont là, en nombre : les uns veulent voir Bill Gates, les autres rêvent de toucher Yoshiki, membre de l'ancien groupe de hard « X Japan », parachuté dans cet « event » afin de montrer que, chez MS, on a de l'humour — Xbox, X Japan, ouaouh, star comique ! La console est lancée à 7 h 00 et Bill Gates remet en personne leur Xbox aux premiers acheteurs, tandis que l'écran géant de l'immeuble retransmet la scène en direct. Dehors, on peut constater qu'environ 300 personnes font la queue. Au milieu de ces premiers Xbox-fans, en regardant bien, qui voit-on ? Des membres du personnel MS ! Eh oui, venus assez nombreux, ils sont eux aussi dans la queue, sans doute pour la gonfler (ça fait meilleur effet devant les caméras télé. Ainsi trouve-t-on des responsables du développement Nezmix, etc., et même le n°1 du département Production de jeux Xbox, qui supervise les softs du marché japonais, le célèbre T. Miyata, venu acheter sa Special Edition. À la même heure, à Akihabara (le quartier de l'électronique) et Shinjuku, plusieurs dizaines de personnes entrent lentement dans les magasins spécialisés pour récupérer leur nouvelle console. Très vite, la foule se disperse. À 16 h 00, à Akihabara, la machine est très loin de la rupture de stock et seul le modèle série limitée commence à être introuvable dans quelques magasins. Pendant ce temps-là, verts de rage, certains des premiers acheteurs manifestent déjà leur mécontentement : leur console raye les DVD et les CD ! MS leur demande d'arrêter de l'utiliser, leur précisant qu'ils leur expliqueront bientôt ce qu'ils doivent faire. Ces malheureux attendront en fait jusqu'au 7 mars, date à laquelle MS annoncera que les consoles défectueuses peuvent être échangées contre des modèles neufs...

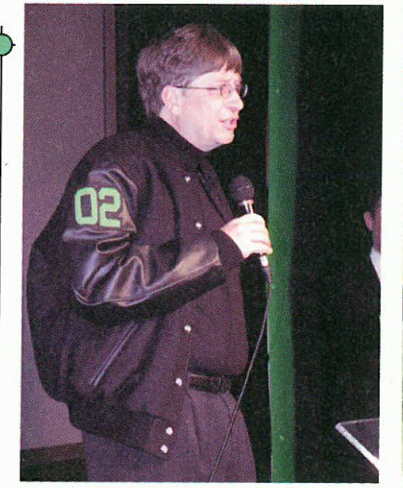


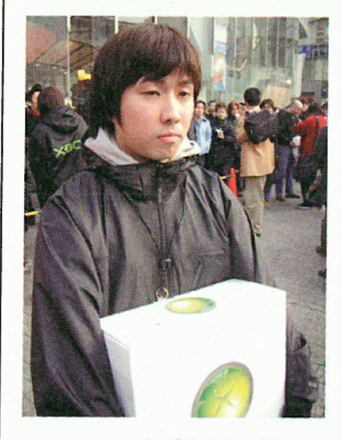


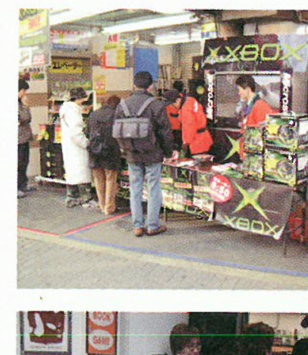



Sous la lumière des chiffres

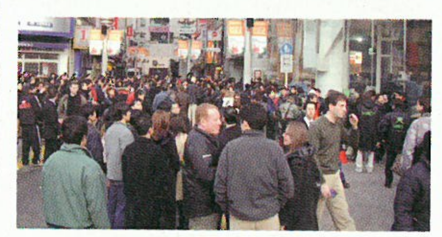
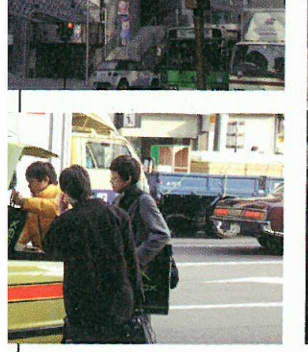
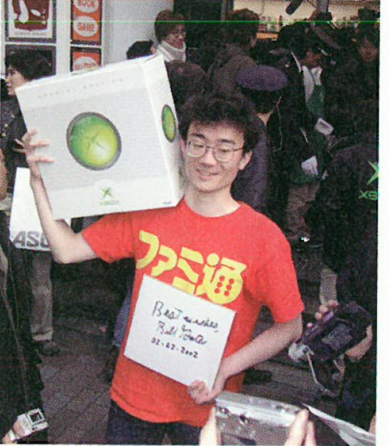
D'après Enterbrain, le bilan des trois premiers jours de commercialisation de la Xbox est de 124 000 machines vendues, sur les 250 000 disponibles. Si ce chiffre n'a rien d'exceptionnel, on peut tout de même estimer qu'il s'agit d'un résultat plus qu'honorable pour une console américaine à la campagne publicitaire austère et maladroite. Bien loin d'atteindre la rupture de stock dès le premier jour, le modèle Special Edition s'est écoulé pour sa part à environ 37 000 unités en trois jours et, en fait, on pouvait encore en trouver à Tokyo jusqu'au 6 mars dernier. Côté softs, le bilan est plus décevant : toujours selon Enterbrain, le jeu le plus vendu, Dead or Alive 3, a réalisé 84 471 unités en trois jours. En deuxième position, Genma Onimusha et ses 19 834 exemplaires. Plus catastrophique, le résultat de Jet Set Radio Future : 15 073 jeux vendus, 300 exemplaires de plus que Project Gotham. Pire encore, Wreckless, alias Double Steal (7 331), n'a pas pu faire mieux que Nezmix (7 714). Quant à Silent Hill 2, nous vous dirons simplement qu'il n'a pas franchi la barre des 6 000 exemplaires. On pensait que les ventes allaient s'accélérer par la suite, la fin du mois et le paiement des salaires aidant, mais il n'en est rien. Les premiers chiffres dispos pour la deuxième semaine — du 25 février au 3 mars, source Dengeki Marketing — sont en effet encore plus sévères, avec dans l'ordre : 16 924 DOA3, 6 863 Project Gotham, 4 802 Genma Onimusha, 3 624 Double Steal et 3 431 JSRF, tandis que le premier RPG de la console, Metal Dungeon, s'écoule à 3 025 exemplaires. Nous sommes aujourd'hui le 10 mars et on trouve déjà aisément des Xbox d'occasion dans les game shops de Tokyo. Chez les éditeurs nippons licenciés Xbox, l'enthousiasme et l'espoir commencent à laisser place à l'inquiétude. Toutefois, la lutte ne fait que commencer et MS Japon affiche plus que jamais une confiance éclatante : le prochain monstre, Halo, sortira le 25 avril ; viendront ensuite les grandes annonces de l'E3, puis le passage à l'étape « online ». MS Japon pense la Xbox capable de s'imposer à long terme, particulièrement après le passage généralisé au haut débit. Quoi qu'il en soit, la suite de la bataille contre Nintendo et Sony CE en terre nippone s'annonce bien difficile.








Crazy Taxi 3 High Roller

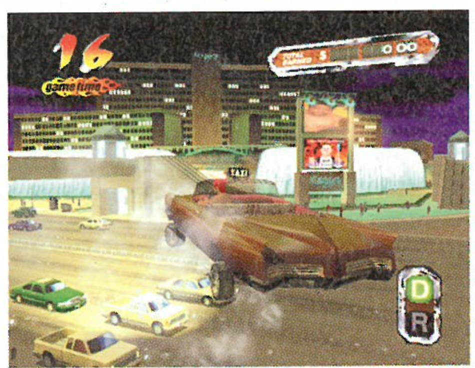




Éditeur : Sega (Hitmaker)
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Courant été 2002
Sortie en Europe : N.C.

Les premières photos et illustrations de Crazy Taxi 3 High Roller viennent d'être dévoilées au Japon, pour le plaisir des supporters de la Xbox. Ce tout nouveau volet d'une série complètement folle compte apporter une nouvelle touche de fun et de « mégadélire » à la ludothèque de la bécane de Microsoft !

Certains d'entre vous s'en souviennent sûrement, Sega avait, il y a déjà pas mal de temps, annoncé un soft du nom de Crazy Taxi Next sur Xbox. En fait, ce mois-ci, nous vous parlons bien du même jeu, puisqu'il se trouve que Sega a choisi de modifier définitivement son titre officiel pour en faire un Crazy Taxi 3, sous-titré High Roller. Ceux qui pensaient que l'appellation « Next » faisait référence à un volet parallèle et sans grandes ambitions se sont donc complètement plantés : la mouture Xbox de Crazy Taxi sera bel et bien le véritable troisième volet de cette série, dont les débuts remontent à l'année 1999 en arcade — bon sang que le temps passe vite ! Les concepts de base de cette course/action restent identiques à ceux des volets précédents et vous incarnez donc différents chauffeurs de taxi complètement frappés, chargés de ramasser des clients et de les amener là où ils veulent aller : aucune règle, aucun interdit, c'est n'importe quoi, n'importe comment, l'essentiel étant d'arriver à destination le plus vite possible.



Les sauts les plus périlleux sont permis (de conduire) !



Avec des gars déguisés en lapin à l'arrière et une navette spatiale en toc devant vous, vous voilà dans une situation plus que cocasse...

La vie la nuit

On se demandait un peu de quelle ville les développeurs allaient s'inspirer pour le cadre de ce nouvel opus. On en a maintenant la réponse : il s'agit de Las Vegas, aux États-Unis of course. Appelée Glitter Oasis, la ville fictive que vous allez traverser dans CT3 reprend donc toute l'ambiance de cette ville du jeu et de l'entertainment, connue dans le monde entier. Pour la toute première fois dans cette série, l'action se déroulera de nuit. Les développeurs vont donc pouvoir nous présenter une superbe et vaste ville totalement illuminée de splendides lumières multicolores et de milliers de néons enflammés. La puissance de la Xbox devrait permettre de savourer une mise en scène riche en effets spéciaux. On pourra également découvrir d'incroyables décors et bâtiments à tous les coins de rue, ainsi qu'un trafic dense mais géré en toute fluidité. Outre un très sensible élargissement de la surface totale du jeu par rapport aux deux premiers volets, on nous promet également un univers tridimensionnel beaucoup plus solide, complexe, et à l'interactivité plus poussée. Bien sûr, il faut ajouter à tout cela une gestion hyper-puissante de tout un ensemble d'effets de lumière en temps réel, ainsi qu'un défilement 3D bien boosté et nerveux. Les images que nous vous présentons cette fois sont issues d'une version en cours de développement encore peu avancée (elle atteint à peine le stade des 30 %). Ces screenshots permettent donc juste de se faire une première idée de l'orientation visuelle prise dans le soft — il semble évident que la progression de l'aspect visuel de ce titre devrait s'accélérer au cours des prochains mois. D'ailleurs, il faut savoir que Hitmaker nous réserve encore bien des surprises d'ici la sortie de la version finale. En effet, outre Glitter Oasis, on trouvera également une ville supplémentaire inspirée d'une autre grande cité américaine !

Des clients très spéciaux...



Des types déguisés en mascottes de l'équipe de base-ball Red Comets.

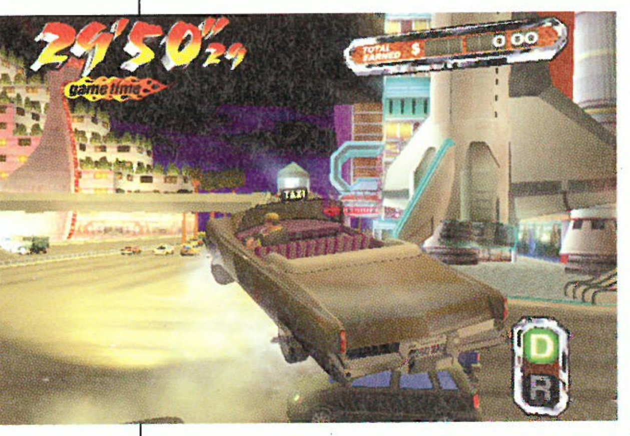
Des serveuses de soirées cocktails... J'prendrais bien un verre !

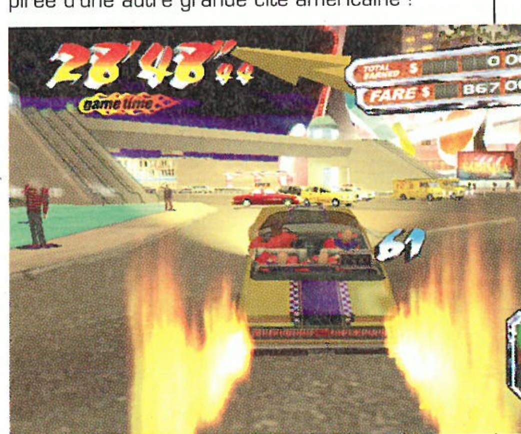
Un orchestre qui joue en permanence !

Des boxeurs prêts à monter sur le ring !



La puissance de la Xbox devrait permettre de gérer une circulation très dense sans le moindre ralentissement.



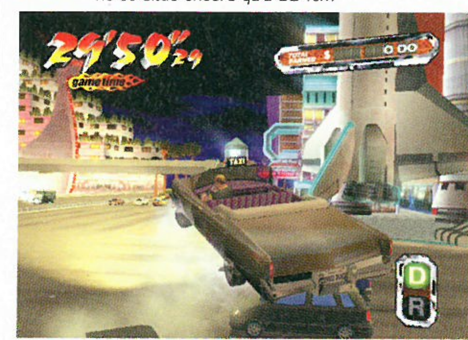






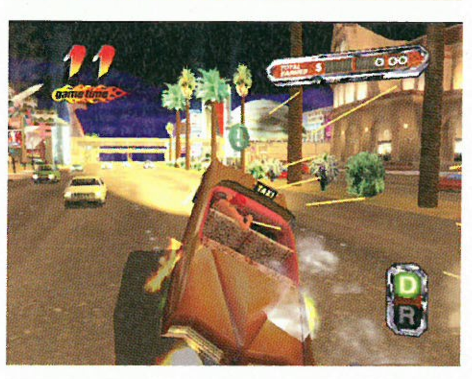
Accélérez brusquement et vous laisserez des traînées de feu derrière vous !

Un titre dont le stade de développement ne se situe encore qu'à 30 %...



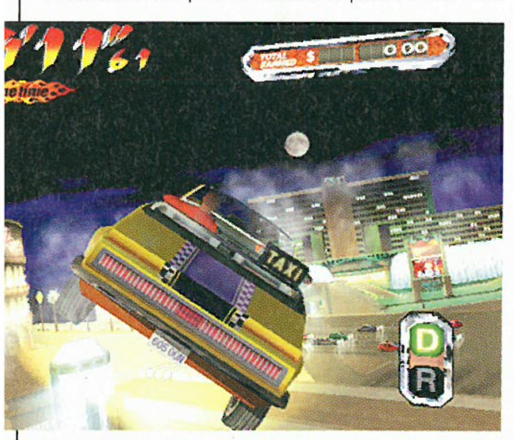
Pour la première fois, l'action se déroulera de nuit

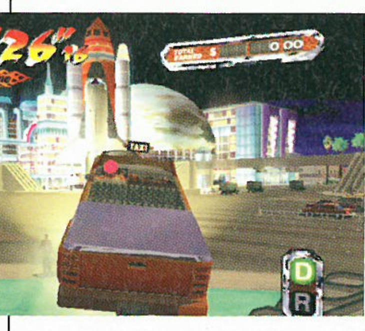




Tous barjos !

L'aspect « crazy » des deux précédents volets semble avoir été augmenté à l'extrême et à tous les niveaux. D'abord, les quatre chauffeurs jouables — Angel, Bixbite, Mrs. Venus et Zax — sont des cas vraiment spéciaux, des malades de la conduite à fond la caisse en toutes circonstances. Cela dit, les clients qui les attendent dans Glitter Oasis semblent eux aussi complètement frappés et leurs réactions sont pour le moins imprévisibles. Très souvent, ils monteront en groupe : des danseuses en tenue de scène, des boxeurs, des types déguisés en lapin à l'image de la mascotte d'une équipe de base-ball... attendez-vous à prendre avec vous des individus peu ordinaires ! Chacun d'entre eux a fait l'objet d'un travail poussé et devrait assurer un sacré spectacle avec des tas d'animations et de voix délirantes. Dans une ville folle aux nombreux passages insolites, vous devriez vous retrouver dans des situations on ne peut plus étranges à bord de votre taxi. Bien des points de ce développement restent encore totalement secrets, mais on nous annonce déjà que des tas d'autres éléments viendront gonfler le volume de ce DVD-Rom. Précisons également que l'on retrouvera tout un ensemble de mini-jeux, ainsi que de mystérieuses fonctions d'enregistrement des courses. Pour son premier essai sur Xbox, Hitmaker devrait de toute évidence réaliser un soft solide, suffisamment complet et au concept parfaitement maîtrisé.







Chauffeur, fais-moi peur !



ANGEL 18 ANS

Contrairement à ce que vous pourriez penser, ce perso n'a aucun lien avec un célèbre membre de l'équipe de notre magazine. Barge jusqu'au bout des ongles, Angel est le perso central de ce volet.

BIXBITE 24 ANS

Certains disent qu'il se la joue grave, tous le trouvent d'un stoïcisme étonnant. Il a le respect de tous les chauffeurs de la ville.

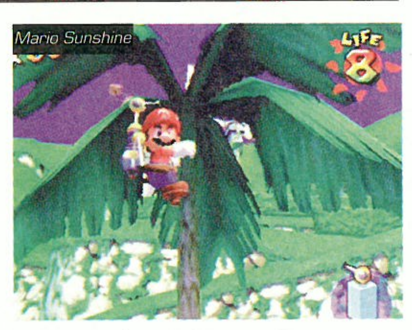
MRS. VENUS 48 ANS

Son corps, son esprit, sa conduite, tout est gros et gras chez cette « big mamma ». Miraculeusement, sa combinaison n'a encore jamais explosé.

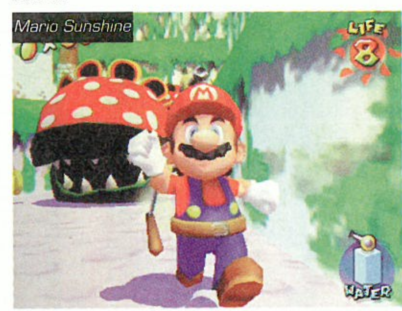
ZAX 36 ANS

Il se prend pour le nombril du monde. Star bourrin et aussi érudit qu'un évier, ce type sait en tout cas ce qu'est la conduite grande vitesse en agglomération.





L'été prochain, Mario fera son grand retour en t-shirt !



La star de Nintendo renaît enfin sur GameCube ! Trois jeux comportant le mot « Mario » verront ainsi le jour sur GC dans quelques mois. Le premier d'entre eux, ce sera bien sûr celui que Nintendo nous avait dévoilé lors de son Space World l'année dernière : Mario Sunshine. Les deux autres se présentent comme des versions considérablement améliorées de deux sublimes jeux de sport de la N64. L'ère GC ne fait que commencer !

Scoop : Mario renaît sur GameCube

Mario Sunshine
Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Été 2002
Sortie en Europe : Fin 2002

Mario Tennis
Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Mario Golf
Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

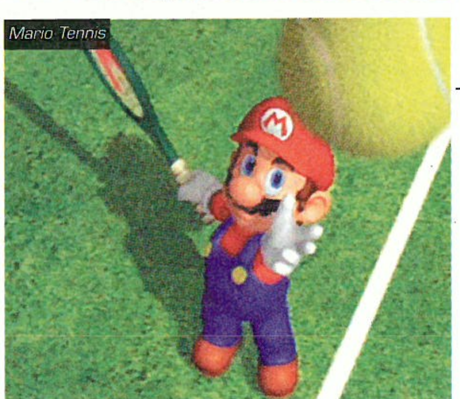


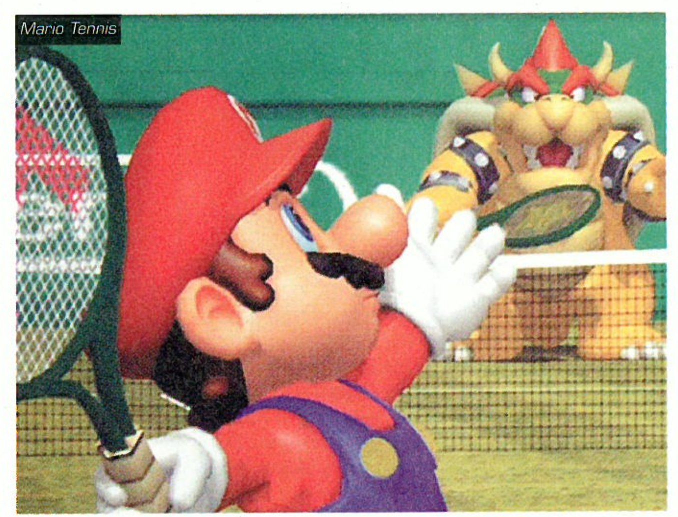
L'été prochain au Japon, six ans après Super Mario 64, Shigeru Miyamoto va enfin lancer un nouveau volet de son inégalable série de jeux d'action ! Dans Mario Sunshine (titre provisoire), le plus célèbre des plombiers se retrouve sur une île ensoleillée appelée Dolpik. Jeu d'action subtilement orienté aventure en 3D temps réel, ce soft reprend le système de base de SM64 et en améliore fortement tous les aspects. Comme on peut le voir sur les photos, Mario porte sur son dos un étrange objet — Nintendo le qualifie d'« arme » — ressemblant à une sulfateuse : il s'agit de sa « pomp », laquelle comporte notamment un réservoir que l'on peut remplir d'eau — on ne sait pas encore si on pourra le remplir d'autre chose au cours du jeu. Elle servirait principalement à effacer des graffitis, mais gageons que d'autres utilisations seront également envisageables. Notre héros pourra réaliser de nouvelles actions et on le verra par exemple glisser sur des sortes de lignes à haute tension ! Un chef-d'œuvre en perspective !

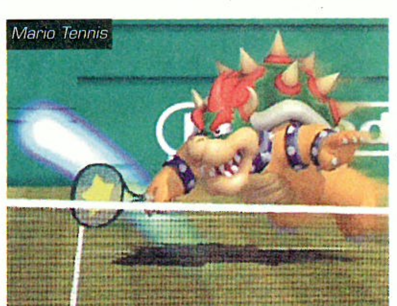


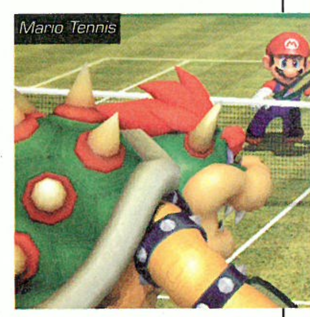


Fidèle à la touche Nintendo, Mario Golf propose un rendu très cartoon pour un contenu très simu'.









Le sport, il adore

Pour vous détendre de vos aventures dans Mario Sunshine, vous pourrez retrouver votre héros et tous ses compères dans Mario Tennis et Mario Golf (titres provisoires), deux jeux de sport réalisés par Camelot pour Nintendo. Déjà auteurs des volets N64, les frères Takahashi comptent profiter de la GC pour rendre ces jeux non seulement bien plus beaux, mais surtout encore plus amusants. Mario Golf sera adressé à un public encore plus large que dans sa version N64. Des changements importants devraient être constatés dans le domaine de la maniabilité. Du côté de Mario Tennis, l'aspect ludique sera sensiblement approfondi. Des titres dont l'intérêt s'annonce monumental, seul comme à plusieurs !

Made in Japan

Le nouveau volet du meilleur jeu de foot de la galaxie est déjà en cours de finalisation dans les studios de Konami CE Tokyo ! Fans de Pro Evolution Soccer, voici le nouveau soft de vos rêves !





World Soccer Winning Eleven 6



Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 25 avril 2002
Sortie en Europe : N.C.



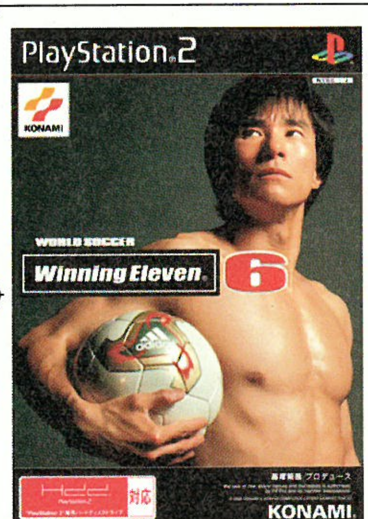
World Soccer Winning Eleven 6, suite du sublime WE5 FE, que l'on connaît en Europe sous le nom de Pro Evolution Soccer, arrive déjà sur PS2 ! Ceux qui n'ont encore jamais goûté aux précédents volets pourront se plonger aisément dans ce jeu grâce à un mode Entraînement revu et amélioré, comptant notamment 7 épreuves de Challenge Training avec classement par points. Ils se rassureront également en apprenant que, bien qu'encore plus complet et performant, le système de jeu présente quelques simplifications au niveau des commandes.

Le sommet du ballon rond numérique

Techniquement parlant, les graphs 3D se montrent encore plus poussés et réalistes, de même que l'animation des joueurs qui, pour ce nouvel opus, aurait été complètement refaite dans les studios de Konami. Bénéficiant de la licence FIFPro, WE6 jouit d'une liste de 35 nations apparaissant sous leur nom véritable, soit six de plus que dans WE5 FE – il s'agit de l'Argentine, de l'Ukraine, de l'Uruguay, du Cameroun, des États-Unis et du Chili. Cette fois, même dans les parties à deux joueurs, outre le choix du stade (14 disponibles), les conditions météo et l'heure du match (jour, nuit) peuvent être confiées à la console en « Random Select ». La Master League nous revient avec des tas d'éléments originaux qui la rendent encore plus intéressante. Elle compte maintenant trois divisions et un total de 40 équipes. Un éditeur très poussé permet de personnaliser totalement l'équipe que l'on compte mener jusqu'au titre de champion de Première Division : nom du club, design et couleur des maillots officiels (domicile et extérieur) et du drapeau, sans oublier le choix du stade d'appartenance (le « home stadium »).



On retrouve le ballon officiel de la prochaine Coupe du Monde, le Fevernova d'adidas.



« Gon » Nakayama, une des stars du football nippon, est à l'honneur sur le package japonais.

Désormais, les dribbles de vos joueurs ne s'arrêteront plus lorsque vous lâcherez la direction, puisqu'il faudra cette fois réappuyer un coup sur le « dash ».

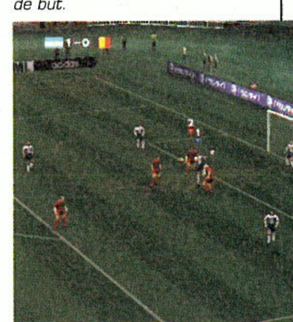


Au système de points nécessaires pour acquérir des joueurs s'ajoutent des éléments tels que les négociations de transferts, les prêts et la formation de joueurs, etc. On peut librement préparer toute son équipe dont l'effectif total s'élève à 40 joueurs, contre 22 auparavant. Les conditions de chacun d'entre eux, qui étaient gérées de manière aléatoire pour chaque match dans WE5, sont maintenant définies en fonction de leur participation aux rencontres : un joueur enchaînant plusieurs matchs éprouvants d'affilée accumulera de la fatigue et verra ses conditions baisser progressivement. Il faudra donc obligatoirement faire des rotations de joueurs en fonction des effectifs et du calendrier des rencontres. Au niveau de la difficulté de ce mode, signalons la présence d'un niveau Extreme, sans doute plus que relevé. Seul ou à plusieurs, WE6 s'annonce carrément « star kaktoïfiant » !



Géant : les 120 secondes de la cinématique d'intro et la séquence de fin sont respectivement accompagnées par les hits de Queen « We will rock you » et « We are the champions » !

Ce soft introduit une nouvelle gestion de l'I.A. des gardiens de but.



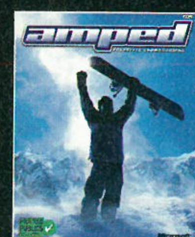
100% PUR FREESTYLE.

Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.



www.xbox.com/fr/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™*





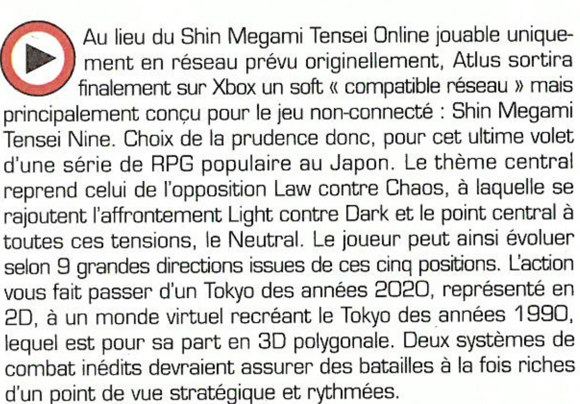


Shin Megami Tensei Nine

XBOX







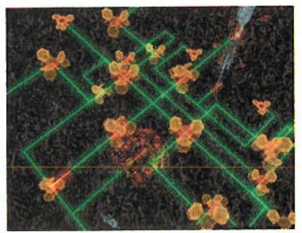
Au lieu du Shin Megami Tensei Online jouable uniquement en réseau prévu originellement, Atlus sortira finalement sur Xbox un soft « compatible réseau » mais principalement conçu pour le jeu non-connecté : Shin Megami Tensei Nine. Choix de la prudence donc, pour cet ultime volet d'une série de RPG populaire au Japon. Le thème central reprend celui de l'opposition Law contre Chaos, à laquelle se rajoutent l'affrontement Light contre Dark et le point central à toutes ces tensions, le Neutral. Le joueur peut ainsi évoluer selon 9 grandes directions issues de ces cinq positions. L'action vous fait passer d'un Tokyo des années 2020, représenté en 2D, à un monde virtuel recréant le Tokyo des années 1990, lequel est pour sa part en 3D polygonale. Deux systèmes de combat inédits devraient assurer des batailles à la fois riches d'un point de vue stratégique et rythmées.

Éditeur : Atlus • Machine : Xbox
Sortie au Japon : Courant 2002
Sortie en Europe : N.C.

Ce RPG signé Atlus est l'un des titres les plus attendus par les joueurs Xbox japonais.



Atlus abandonne l'idée d'un jeu 100 % réseau pour finalement réaliser un produit hybride.





30 jeux en réseau en développement sur PS2

Lors du PlayStation Meeting 2002 qui s'est déroulé à Tokyo le 13 février dernier, Sony CE a annoncé pas moins de 30 jeux en réseau sur PS2, issus à la fois de ses propres studios de développement et de ses éditeurs tiers. Selon Ken Kutaragi, président de SCE, « l'année 2002 est parfaite au niveau timing » pour faire entrer la PS2 dans l'ère des services en broadband (haut débit). Avec 26,33 millions d'unités déjà distribuées dans le monde, « la PS2 peut [selon lui] devenir la plus grande plate-forme de broadband du monde ». Le service en haut débit PlayStation BB débutera dès avril au Japon et proposera, outre le jeu vidéo, tout un ensemble de contenus incluant la musique, le cinéma, etc. Pour en profiter, les Japonais devront s'inscrire à PlayStation BB, se procurer le soft Broadband Navigator et choisir parmi les 9 providers déjà déclarés, dont les prix et formules varient. Parmi les jeux « online » annoncés, et dont la sortie reste N.C. pour la plupart, signalons la présence d'un retentissant Network Bio Hazard chez Capcom (voir les images) – l'info aurait d'ailleurs déjà suscité l'émoi des possesseurs de GameCube ! – et d'un super prometteur Gran Turismo 4 !







La liste des jeux annoncés :

RPG multijoueurs (Atlus)
The Dungeon of Druaga (Arika)
Auto Modellista, Network Bio Hazard (Capcom)
Shutokô Battle Online (Genki)
Nobunaga no Yabô Online RPG (Koei)
Music Game, Sports Game (Konami)
Internet Shôgi Dôjô 24, Internet Karaoke (Success)
Final Fantasy XI (Square)
Guru Guru Onsen 2, Simulation, Hundred Sword, Race (Sega)
Arc The Lad Online, Kuma'uta, Gran Turismo 4, Everybody's Golf Online, Mojiburibon (Sony CE)
Board Game compatible Net (Tecmo)
Table Game (Tomy)
Clock Work Online, New Action Adventure Game, 3D Flight Shooting, Namco Sports Online, Project Venus (Namco)
Bomberman Online (Hudson)
Armored Core ∑ Project (From Software)

en bref



OLIVE ET TOM : L'AVENTURE CONTINUE SUR PSONE !

La série Olive et Tom, connue sous le nom de Captain Tsubasa dans sa version originale, va bientôt débarquer sur PSone grâce à Konami. Dans ce volet intitulé Captain Tsubasa Arata naru Densetsu - Joshô (lit. : La nouvelle légende - Chapitre premier), on retrouve toute l'ambiance de l'anime et du manga. Attention, il ne s'agit pas d'un jeu d'action mais d'un foot aventure/simulation, bourré de textes en japonais. Sortie au Japon : printemps 2002. Europe : N.C.



CASTLEVANIA REVIENT SUR GBA !

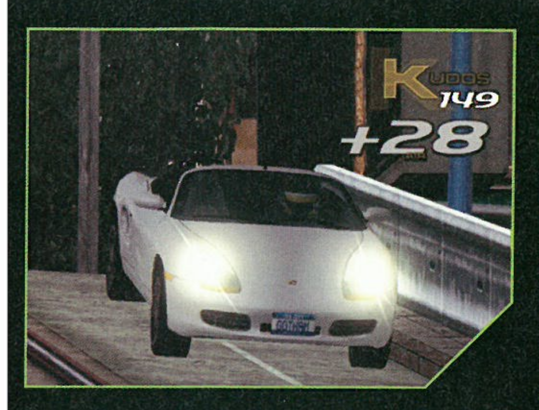
Vous avez terminé l'excellent Circle of the Moon et vous êtes en manque de Castlevania ? Rassurez-vous, Konami CE Tokyo pense à vous et vous prépare actuellement un tout nouveau volet de cette série. Pour la première fois depuis sa création (1986), la version japonaise ne s'appellera pas Akumajô Dracula mais Castlevania, comme en Europe. Sous-titré « Concerto de la nuit blanche », ce volet devrait s'illustrer par une palette de couleurs et un traitement de l'image 2D beaucoup mieux adaptés à l'écran de la GBA. Un jeu d'action/aventure prévu pour le 6 juin au Japon. Sortie en Europe : N.C.



LA GBA SE « KAKTOÏSE » !

Konami CE Tokyo lancera World Soccer Winning Eleven Wi-Ele (Pro Evolution Soccer) sur GBA le 25 avril prochain au Japon ! Cette cartouche de 64M sera bourrée de données : Master League avec 16 équipes, Cup, Training, jeu à deux joueurs, matchs accompagnés de commentaires digitalisés, etc. Miniaturisé et redessiné pour l'écran de la GBA, le soft conservera toute sa lisibilité et proposera des commandes très riches basées sur une utilisation optimale des 4 boutons d'action !

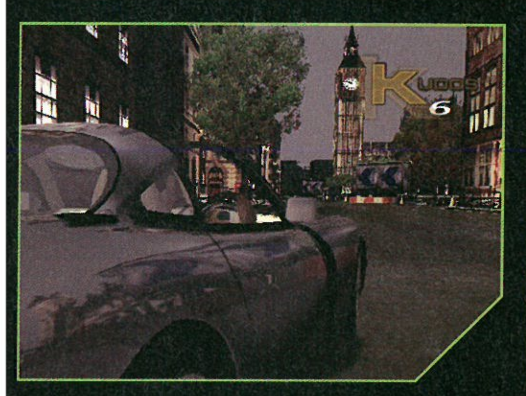




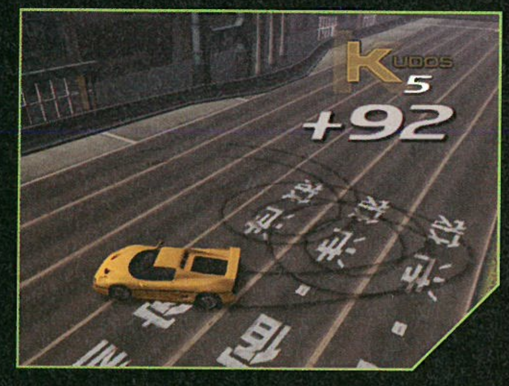


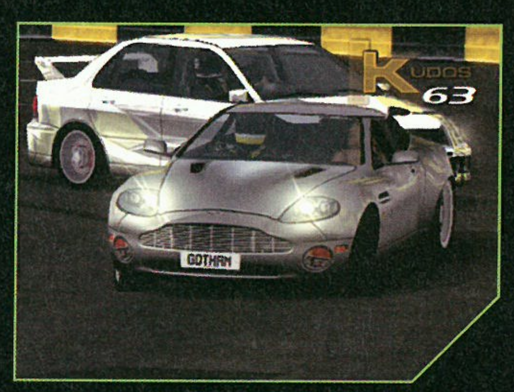


SANS STYLE, VOUS N'IREZ PAS LOIN.







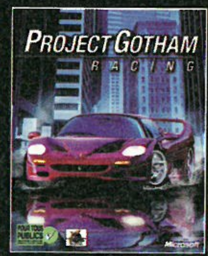






Etes-vous prêt pour Project Gotham Racing? Project Gotham n'est pas un jeu de course comme les autres mais une expérience unique où le style de pilotage a autant d'importance que le chronomètre. Sur plus de 200 circuits et au volant des vingt-neuf plus belles voitures jamais construites, disputez des courses folles en plein cœur de Londres, Tokyo, San Francisco et New York. Faire le spectacle ou foncer. Inutile de choisir, vous devrez tout maîtriser.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™*

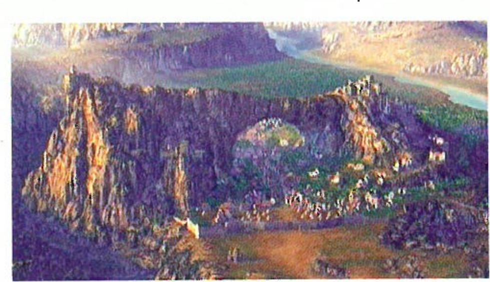


www.xbox.com/fr/projectgotham

Final Fantasy XI Online

Le 28 février dernier, Square a annoncé la date de sortie de FFXI Online au Japon. Ce tout premier FF jouable uniquement en réseau sortira donc le 16 mai prochain dans tous les game shops nippons. Il sera proposé au prix de 7 800 yens (69 euros) hors taxes, mais les joueurs devront débourser plus pour pouvoir y jouer. Il leur faudra en effet verser également 1 280 yens par mois (11,5 euros), tarif d'utilisation de l'indispensable PlayOnline. Le soft PlayOnline Disk sera livré avec le jeu, sous la forme d'un deuxième disque. Ce dernier intégrera le petit jeu de cartes Tetra Master, qui pourra être pratiqué en réseau pour 100 yens (0,90 euro) par mois. Le service de base de PlayOnline, le PlayOnline Viewer (e-mails, chats, friend lists) sera accessible gratuitement et démarrera le 16 mai. D'autres contenus sympathiques seront dispos dans la foulée, mais pour eux, il faudra régler une somme encore indéterminée. Il ne faudra pas non plus oublier de payer un provider, sans lequel aucune connexion ne pourra se faire, et se procurer un disque dur et un clavier. En attendant la sortie de ce nouvel FF, nous vous proposons de découvrir les toutes premières images de son intro en images de synthèse. (NDRC : **dernière minute** : Square et Nintendo seraient parvenus à un accord qui permettra enfin de voir la saga Final Fantasy se perpétuer aussi sur GameCube et GBA !)

Éditeur : Square • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 16 mai 2002
Sortie en Europe : N.C.



On découvre une ville magnifique située quelque part dans le monde de Vana'diel.



Comme à son habitude, Square nous prépare des images de synthèse d'une qualité exceptionnelle.



La cinématique d'intro retrace une terrible bataille remontant à plusieurs dizaines d'années avant le début de votre aventure.



La sortie de FFXI Online constituera un événement majeur dans l'histoire du jeu en réseau au Japon.

Alpine Racer 3

Namco commercialisera Alpine Racer 3 sur PS2 le même jour que Tekken 4 au Japon...

Alpine Racer 3 de Namco sera en vente au Japon au moment où vous sniff... euh, lirez ces lignes. Jeu de glisse intégrant à la fois le ski, le monoski et le snowboard, ce CD-Rom totalement orienté arcade se caractérise par des commandes ultra-simples. Le stick analogique, le bouton © et les tranches L1 et R1 de la manette suffisent à réaliser toutes les actions proposées, figures aériennes comprises. On trouve au total huit personnages aux caractéristiques bien distinctes. Le dernier d'entre eux ne pourra toutefois être sélectionné qu'après avoir réussi un certain nombre d'épreuves. Le soft compte neuf parcours, dont le dernier est artificiel et se trouve à l'intérieur d'un énorme dôme futuriste coincé au milieu de buildings. Appelé Cyber Trick Monster, il s'illustre par son ambiance très spéciale et ses surfaces variées, puisque la neige ne recouvre que la moitié du parcours.

Éditeur : Namco • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 28 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.



On pourra réaliser très facilement tout un tas de figures acrobatiques.



Un programme qui manquera de peu la saison des sports d'hiver...



Si vous aimez les pures simulations, ce jeu d'arcade risque de vous décevoir.

Techniquement, ce soft devrait se situer à un niveau correct.

Groove Adventure Rave - Fighting Live

Nouvelle fierté de l'éditeur Kôdansha, Rave est un manga qui marche très bien en ce moment au Japon, à tel point qu'on le trouve également en version anime, sous la forme d'une série TV. Konami, toujours très porté sur le « character business », a décidé depuis bien longtemps d'en faire des adaptations jeu vidéo. Après la version PSone, une sombre daube testée par Greg le mois dernier, on a droit à un volet GC — ce titre est également disponible sur GBA. Cette fois, il s'agit d'un jeu d'action largement orienté baston, avec une réalisation intégralement en 3D. Les persos s'y affrontent à coups d'armes blanches et de pouvoirs spéciaux. Outre un Story Mode à savourer en solo, ce soft offre un alléchant mode multijoueur jouable jusqu'à quatre simultanément et sous diverses formes (2 contre 2, 3 contre 1, etc.).

Éditeur : Konami • **Machine :** GameCube
Sortie au Japon : Disponible • **Sortie en Europe :** N.C.



Grosse daube ou excellente surprise ? Il faudra attendre le test de Greg pour le savoir !



La caméra suit l'action selon des distances variables.

Le mot de Famitsu

Amis Français, « Bon'jou-ru », ou plutôt « konnichiwa » ! Ici Kôji Aizawa, rédacteur en chef de *Famitsû Xbox*. Le mois de février fut plutôt agité au Japon. Pour commencer, la sortie de la Xbox. Publicité, campagnes et autres étaient empreints d'un certain sérieux, à se demander où étaient passés les 5 milliards de yens investis ! Ils ont finalement vendu 160 000 unités en deux semaines environ. Bien entendu, le titre qui s'est le mieux écoulé fut Dead or Alive 3, qui dépasse déjà les 100 000 exemplaires vendus au moment où j'écris ces lignes. Suivent Genma Onimusha, Project Gotham et Jet Set Radio Future. Après avoir rédigé cet article, je m'envolerai pour Londres où une sacrée fête pour le lancement de la Xbox se prépare. Je me demande ce qu'il en sera en France. Au Japon, sa réputation s'est surtout faite autour de sa taille et de son poids... Pour l'instant, le jeu « number one » aux États-Unis qu'est Halo n'est pas encore sorti ici. Prévu pour le 25 avril, j'espère qu'il poussera un peu la Xbox. En tout cas, mon magazine, lui, se vend plutôt bien ! Comme toujours, je vous envoie une photo de mon bureau. Le premier jeu de Microsoft Japon, Nezumix, a une réputation pas possible. Mais personnellement, je n'arrive pas à le détester. Dans *Famitsû*, tous les testeurs à part moi lui ont mis 3... Bref, comme vous le voyez, j'ai la peluche et le fond d'écran sur mon petit PC portable. Et si vous regardez bien, vous verrez aussi trois Xbox. Celle du haut est un modèle Debug, suivie de la version limitée japonaise, et enfin la version américaine. Il faudrait que j'achète aussi l'européenne, mais je n'ai plus de place... Abandonnons maintenant la Xbox pour parler de la PlayStation 2, qui se tourne enfin vers le online chez nous. Sony et Microsoft se battent vraiment sur tous les terrains. Final Fantasy XI, quant à lui,



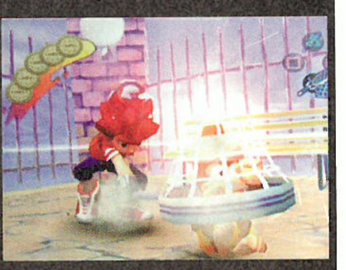
a enfin une date de sortie : le 16 mai prochain, à un prix de 7 800 yens (78 euros). Et pour jouer online, l'inscription coûtera 1 280 yens par mois (12,8 euros environ). Bien entendu, le modem et le disque dur, il faudra aussi les acheter ! Il faudra également s'inscrire chez un provider, donc pour parler franchement, ça revient vraiment cher ! Phantasy Star Online, qui était payant au Japon, ne coûtait, lui, que 400 yens par mois, soit un tiers de moins. Mais malgré cela, la PlayStation 2 reste en état de grâce ici. En seulement deux semaines, Xenosaga de Namco s'est écoulé à plus de 300 000 exemplaires. Et il va continuer à se vendre encore, c'est certain. VF4 continue sur sa lancée avec 480 000 ventes, et Grandia Extreme dépasse les 200 000 exemplaires. Quant à Onimusha 2, il devrait faire un turbo-carton. Avec ça, la PS2 est encore tranquille pour quelque temps.

en bref



HISTOIRE DE SINGES NIPPONS

Après un volet parallèle, Piposaru 2001, voici la véritable suite de Sarugecchu (Ape Escape, en Europe). Appelé provisoirement Sarugecchu 2, ce jeu d'action sur PS2 vous propose de partir une nouvelle fois capturer des singes débiles coiffés d'un gyrophare et fringués de calbuts sales. Sony CE nous précise que la variété de ces bestioles est encore plus grande qu'avant, avec au moins dix fois plus de types différents de Piposaru ! Quant à l'ancien héros, Kakeru, il disparaît au profit du jeune Hikaru.



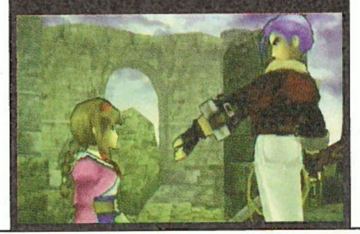
SCOOP : CAPCOM NUMÉRISE ET « NETWORKISE » CATAN !

Le 6 mars dernier, Capcom a annoncé le développement d'un nouveau jeu en réseau sur PS2 : Catan. Adaptation d'un jeu de plateau allemand de 1995 qui totalise 2,5 millions d'unités vendues chez les Schpruntz (et que Capcom a lancé au Japon le 21 mars), ce soft bénéficie d'un character design complètement refait par Susumu Matsushita. Prévu sur PS2 pour l'hiver 2002, Catan sortira simultanément sur PC et permettra aux utilisateurs des deux plates-formes de jouer ensemble en réseau. D'après Capcom, Sony CE aurait été le seul constructeur de consoles à accepter que ce lien interactif se fasse avec la version Windows. Catan est également prévu sur PS2 et PC en Europe (sortie : N.C.).



LE NOUVEAU WILD ARMS ARRIVE ENFIN !

Sa sortie ayant été confirmée pour le 14 mars, Wild Arms Advanced 3rd sera disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes. On se réjouit de l'arrivée sur PS2 de ce nouveau volet d'une sympathique série de RPG de Sony CE. Le mois prochain, le test de l'incontournable Greg permettra de connaître la valeur des aventures « cell shadées » de l'héroïne de ce jeu et de ses trois compagnons. Notons qu'un package série limitée est également dispo depuis le 14 mars. Sortie Europe : N.C.





shudoh
道
eto'o
(cameroun)
hudoh AUCUNE LIMITE – JUSTE DES CHOIX.
esse radicale, puissance constante, adaptation parfaite
PUMA®
pumasoccer.com

Project Ego


Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : N.C.

On vous avait promis d'en reparler dès que possible. Si aucune information ne filtre officiellement, les développeurs de Project Ego ne peuvent pourtant pas s'empêcher d'en lâcher quelques bribes sur Internet... L'occasion de vous montrer quelques dessins et photos qu'on avait oubliés dans un coin.

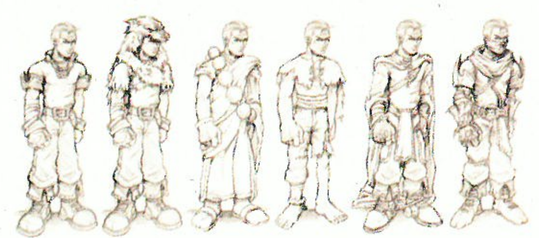
En attendant de le retrouver à l'E3, et d'obtenir la permission de venir embêter les travailleurs acharnés de Big Blue Box, le studio de développement (on insiste, mais c'est dur), nous avons rongé notre frein en circulant sur leur site officiel, à écumer les forums et à centraliser ce qui se balade sur le Net à propos du RPG le plus attendu sur Xbox. Rappelons brièvement qu'il s'agit de la première véritable tentative d'offrir un RPG à l'occidentale, simulant son monde plutôt que le scriptant, et dans lequel vos actions modifient directement votre personnage (physiquement, socialement et mentalement), ainsi que le monde qui l'entoure. Ce qui suit est une sorte de compilation, un peu en vrac, de tout ce qu'on sait de source sûre... ce qui est encore bien trop peu !

C'est parti

D'abord, bien entendu, pas de menus ou de batailles aléatoires à la FF. Ici tout se passe en vue à la 3e personne, et on peut aller partout : il n'y a pas d'image de fond comme dans beaucoup de jeux en 3D, mais un véritable horizon (comme dans Jak and Daxter). La recette de base que cherchent les développeurs tient en ceci : « une bonne histoire + des éléments bac à sable ». En ce qui concerne ces derniers, ils entendent des tas de détails et d'interactions possibles, avec l'environnement ou ses habitants. Empoisonner par exemple un puits pour rendre tout le monde malade, ou gifler les gamins dans la rue tout en insultant les autres, fera partie du large éventail de possibilités qu'il faudra essayer. L'élément comique, au travers de batailles de bar, des réactions des PNJ, de la possibilité de se balader nu ou avec n'importe quelles fringues débiles, sera aussi de la partie. Il est également important, à leurs yeux, d'éviter les écueils suivants, je cite : « Pas de créatures sous-tolkienesques », « pas d'assertion débile comme quoi tout ce qui vient de Donjons et Dragons est cool » et « pas de noms/objets stupides qui n'ont pas de sens ». Et Dene Carter (le designer principal du jeu) d'ajouter : « Vous devez zwergy le Quarl de Zentrophos ! » pour illustrer ce dernier point. « Il y aura bien entendu des tas de détails à trouver pour ceux qui voudront s'en donner la peine, mais nous essayons aussi de faire en sorte que Project Ego attire ceux qui ne le sont habituellement pas par les RPG (à cause de tout cela) ». En effet, le monde d'Albion (dans lequel se déroule Ego) semble déjà bien garni, ne serait-ce que graphiquement. À la question des Boss, Dene se contente de répondre : « Notre final se trouve être moins un boss qu'un changement dramatique de la vie et du monde, au travers d'un choix que le joueur est obligé de faire. Une des choses que nous essayons cependant d'assurer, c'est que les joueurs se retrouvent suffisamment dans des situations d'héroïsme, tout en leur faisant réaliser qu'être légendaire apporte un lot de responsabilités, qu'on soit du côté du Bien ou de celui du Mal. Vous êtes vous déjà demandé ce que vous ressentiriez vraiment si vous étiez un héros, dans la vie ? ». Moi pas vraiment, en tout cas, j'attends Project Ego avec impatience pour avoir une réponse...



Si on regarde par les fenêtres (avec l'effet du verre déformant un peu l'image au bord des carreaux), on verra les gens vaquer à leurs occupations.


Une série de tenues possibles, bien loin d'être exhaustive.



Après quelques jours de bivouac, sans rasoir, le visage de votre héros montrera déjà des signes de pilosité...


Quelques études préliminaires de certains PNJ. Ceux-ci sont d'un recoin d'Albion qu'on devine plus tropical, peut-être une île isolée...

en bref



CAR STORY

En Malaisie, une station de radio a lancé un concours pour le moins étrange : celui de faire vivre quatre personnes qui ne se connaissent pas dans un 4x4 ! Les candidats en sont à leur seconde semaine d'épreuve et luttent tant bien que mal contre l'ennui et les odeurs corporelles. Le vainqueur remportera le véhicule, à condition bien sûr de ne pas craquer !

QUELQUE PART À LA TÉLÉVISION SUISSE...
...ET SI NOUS FAISIONS UN LOFT STORY DANS UNE SMART !?
...OU UN COUCOU !

Télex

Le site de Golden Sun vient d'ouvrir ses portes à cette adresse : www.clubgba.com/goldensun/index.htm. Tout plein de trucs à télécharger et des infos à gogo sont disponibles.

LA RÉSURRECTION DE SEGA



Scoop de dernière minute ! Sega, qui avait soi-disant stoppé le hardware, a annoncé qu'une console portable était en préparation dans leur laboratoire. Architecturée autour de la DC (ce qui facilitera grandement les conversions), elle disposera d'un mini-lecteur DVD au format 8 cm semblable à celui de la GC. De plus, une connexion Internet serait intégrée ainsi qu'une fonction téléphone portable. Put..., ça y est, on l'aura bientôt le Tricordeur multifonction de Star Trek ! La concurrence avec la GBA va être rude !

Télex

Sega prévoit de sortir une compilation des plus grands hits de la Megadrive et de la Saturn sur PS2. Hélas, aucune info au sujet des titres concernés n'est arrivée jusqu'à nos oreilles de testeurs.

DANS LE PAYS DU JEU VIDÉO

John Romero, un des papas de Quake mais aussi et surtout le seul papa de Daikatanahahaha (on ne s'en lasse pas), nous fait savoir sur son site perso (www.rome.ro) que ça ne devrait surprendre personne : il vend sa Testarossa jaune (vous la trouverez sur eBay). Selon lui, c'est la faute aux routes de campagne de son nouveau chez lui. Maintenant, faut dire que l'assurance doit coûter cher, depuis la fermeture de Ion Storm Dallas. Il a coupé ses cheveux, aussi, sans doute pour économiser le shampoing.



➔ en bref

REFUGE POUR HOMMES BATTUS

À Berlin, une association projette d'ouvrir un centre qui accueillera des hommes battus, espérant ainsi intéresser le grand public sur les violences que font subir les femmes à leurs époux. « Les hommes peuvent aussi être victimes (...) », a affirmé Jochen Hoffmann, porte-parole du Centre d'Information pour les Questions Masculines à Francfort. « Le public a une image entièrement fausse des hommes. »



Télex

Rumeur de l'industrie, première : des employés de Black Isle (Baldur's Gate) seraient en train de quitter la compagnie. Entre autres, on dit que les CV du lead artist de Planescape Torment, ainsi qu'un des modeleurs/animateurs, et le programmeur principal d'un projet non encore annoncé, se baladent. Voilà qui ne présage rien de bon pour le projet en question...

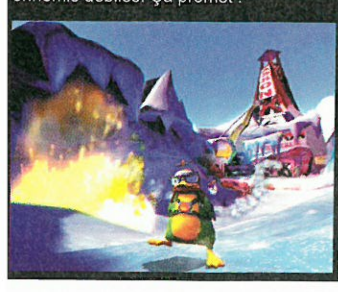
L'ANNÉE DU JEU VIDÉO

C'est le titre du dossier de 19 pages que consacrait le magazine *Newbiz* dans son édition du mois de mars à notre loisir préféré. On en apprend un peu plus sur la stratégie marketing développée par Microsoft, qui mise sur un marché mondial du jeu en progression de 20 % sur les 2 prochaines années, ainsi que sur le jeu en réseau, qui devrait générer un chiffre d'affaires de 1,8 milliard de dollars d'ici 2005. On nous informe aussi que les Français ont assuré aux premiers Championnats du Monde des Jeux Vidéo à Séoul.



LA BAD ATTITUDE VERSION XBOX

L'un des studios internes de Microsoft prépare un jeu politiquement incorrect appelé Whacked, dans lequel 8 candidats s'affronteront tels des gladiateurs dans une arène. Les combattants, dont un ancien junkie nommé Otto et Lucy la bimbo, utiliseront des armes aussi loufoques qu'une agrafeuse géante ou un chiche-kebab pour éloigner des poulets vampires et autres ennemis débiles. Ça promet !



Autre RPG du mois sur Xbox, avec Project Ego, Morrowind aborde le genre d'une manière bien plus traditionnelle, mais non moins intéressante. Tout en restant dans le plus pur style occidental, il est aussi l'incarnation d'un gameplay habituellement réservé aux jeux PC.



Elder Scrolls III Morrowind

Éditeur : Ubi Soft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Juillet 2002

La série des Elder Scrolls a commencé sur les vieux ordinateurs, et son plus illustre représentant à ce jour, Daggerfall, avait décroché deux titres en son temps : celui du jeu le plus buggé... et le plus prenant. C'est aussi un des softs dont la durée de vie atteignait une longévité telle, qu'aujourd'hui encore, on peut y jouer sans avoir tout vu. Alors que Daggerfall générait son monde aléatoirement, Morrowind prend le parti d'un monde entièrement construit à la main, précisément, pour le rendre plus intéressant. Cet Elder Scrolls III sera, à n'en pas douter, doté d'un gameplay ultra-riche et d'un monde aussi profond et complet qu'il sera rempli de quêtes et lieux ou de personnages à découvrir. Après quelques minutes de prise en main sur une pré-version, on sent déjà le formidable travail au niveau du contenu et du système de jeu.



Il ne faudra pas hésiter à explorer certains donjons abandonnés de la civilisation, pour y trouver quelques trésors attendant d'être saisis.

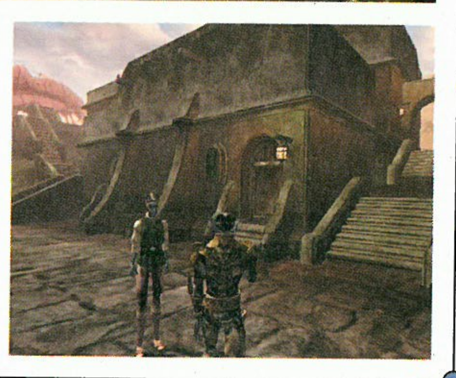
Quelques mauvais côtés

S'il ne fait quasiment aucun doute sur le formidable intérêt du jeu, qui permettra à tous de découvrir le monde de Morrowind avec beaucoup de liberté, certains aspects de cette première version jouable nous ont paru un peu décevants. Pour commencer, ça rame ! La fluidité de l'affichage n'est pas encore au rendez-vous, et alors qu'on s'attendait à une version Xbox boostée au niveau des effets, il semble finalement que la version PC restera la plus belle. Beaucoup d'aspects font un peu vieillot en termes de design, le pire étant probablement la modélisation de certains protagonistes, qui, à l'époque des personnages en enveloppe souple, modélisés tout en courbes à la MGS2 ou à la Baldur's Gate Dark Alliance, laisse un peu à désirer. Les enchevêtrements de polygones au niveau des épaules, par exemple, nous renvoient aux débuts de la 3D. Enfin, le combat en lui-même, joué de préférence en vue subjective, manque pas mal de pêche... Mais Elder Scrolls III reste un jeu d'ambiance, dans lequel le joueur risque d'être noyé de plaisir, pour peu qu'il passe tous ces détails. Car côté réalisation des décors, par exemple, c'est hallucinant de beauté, et les nombreuses idées contribuent à donner vie à un monde qui proposera des expériences différentes pour chaque joueur. Certains joueront les loups solitaires, d'autres s'engageront dans des guildes, certains pourraient même tenter de devenir vampires, même si, pour le bien de la quête principale, ça risque de leur poser de grandes difficultés... Les possibilités sont énormes, et rien que pour ça, on l'attend avec une extrême impatience. Si les développeurs de Bethesda Softworks parviennent en outre à rendre le frame-rate plus attractif (on est sur Xbox tout de même, m... !), Morrowind introduira le monde de la console à un type de RPG qui lui est encore étranger, et qui a séduit tant de gamers PC par la profondeur et la richesse de son gameplay.



La taille du monde de Morrowind, et les nombreux secrets que les développeurs y ont caché, ne manqueront pas de hanter vos nuits.



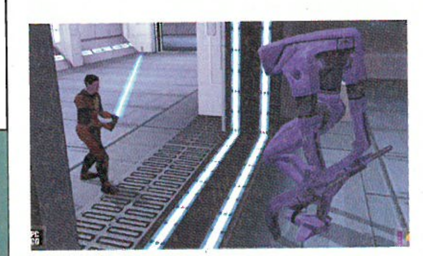


Les villes de Morrowind ne seront pas toutes dans le goût féodal occidental. Côté architecture, ils se sont lâchés, regardez les autres photos !

Made in Europe

Star Wars Knights of the Old Republic

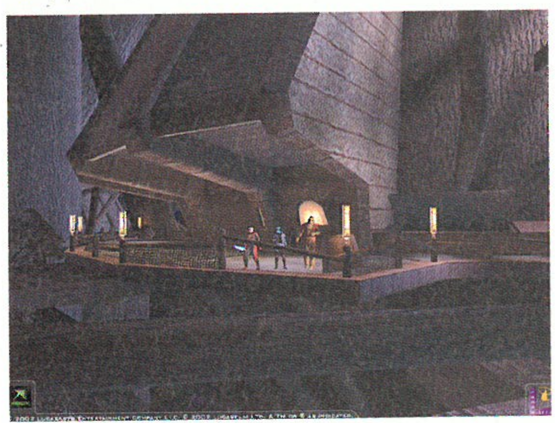


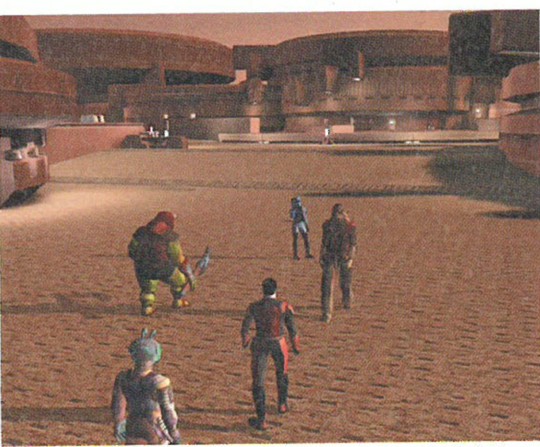


Bioware et LucasArts ont enfin dévoilé les premières infos et les premiers écrans du RPG tiré de la célèbre licence. Un chapeau bien bateau pour introduire un jeu qui le sera sans doute moins (en tout cas on l'espère) !

J'en vois qui, peut-être à raison, se méfient déjà : du Star Wars, sur Xbox, ça fleure bon l'arnaque. C'est sûr qu'après Obi-Wan et Starfighter, on peut trembler… Mais a priori, cette fois, l'odeur de l'étron estampillé nouvelle génération ne sera sans doute pas de la partie, pour une simple et bonne raison qui tient en un seul nom : Bioware. Leur passé de développeur PC (Baldur's Gate 1 & 2, Planescape Torment, pour ne citer qu'eux), déjà tout à leur honneur, s'est récemment enrichi d'une première incursion dans le monde console avec Baldur's Gate : Dark Alliance, un titre qui peut se targuer non seulement d'offrir un des moteurs graphiques les plus propres de la PS2, mais aussi un solide gameplay Action/RPG (à défaut d'une durée de vie conséquente). C'est donc bras ouverts, mais oui, que nous accueillons Star Wars : Knights of the Old Republic.


Voilà qui donne envie, vous ne pouvez pas dire le contraire, hein ?


Nous sommes sur la planète Kashyyyk, monde d'origine de Chewie le Wookie beuglard.


Voilà qui donne envie, vous ne pouvez pas dire le contraire, hein ?

Premiers détails

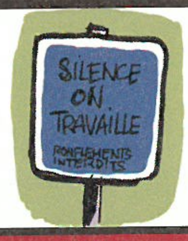
Outre une réalisation qui devrait honorer les capacités de la Xbox, le titre, également développé sur PC, devrait introduire la console au genre préféré du studio : le RPG pur et dur. Dark Alliance faisait dans le gameplay plutôt simple, KotOR devrait quant à lui reprendre en grande partie le savoir-faire acquis sur la saga Baldur's Gate PC et ses dérivés. Si les détails de la recette qui lui est consacrée n'ont pas encore filtré (nous en saurons probablement plus à l'E3, où le jeu sera présenté pour la première fois), on connait en tout cas quelques détails, à commencer par l'univers. Située pendant l'âge d'or de l'Ancienne République, près de 4 000 ans avant le premier épisode de Star Wars (le mauvais), l'action de ce jeu emmènera le joueur visiter une dizaine de lieux différents, dont les planètes Tatooine, l'Académie Jedi de Dantooine et le monde Sith de Korriban, ou encore la planète d'origine des Wookie, Kashyyyk. Comme c'est la tradition dans les RPG de Bioware, le joueur dirigera plusieurs personnages en même temps, trois pour être précis. Ceux-ci pourront aussi bien être humains que droïdes ou extra-terrestres (du Twi'lek au Wookie en passant par d'autres qui restent à découvrir), et leur développement fera partie des intérêts principaux du titre, bien entendu, puisque Bioware mettra l'accent sur cet aspect du gameplay. Cette époque de l'univers Star Wars étant riche en Jedi autant qu'en Sith, il ne fait aucun doute qu'on pourra également en profiter pour faire mumuse avec notre copine la Force. En tout cas, ça s'annonce plutôt réussi graphiquement ; la photo avec l'espèce de phasme géant donne à elle seule des frissons de bonheur. En tout cas, moi, ça m'a fait frétiller. Un peu.

en bref



VIVE LA SIESTE !

Les Allemands ont vraiment tout compris à la vie : une municipalité locale a découvert que la sieste au travail, dans un temps certes limité, peut doper l'efficacité des employés. Pendant deux ans, les fonctionnaires de la petite ville de Vechta ont été invités à prendre 20 minutes après leur déjeuner pour rentrer chez eux dormir, s'assoupir à leur bureau ou pour se relaxer. À quand cette mesure à la rédaction ?



Télex

Rumeur de l'industrie, troisième : Infogrames, suite à une période de Noël 2001 plutôt difficile, s'apprête comme d'autres à remercier une partie de son personnel. On parle d'une trentaine de personnes, l'appel au départ volontaire ayant été lancé.

EA ACCUSÉ DE DISCRIMINATION…

…par ses propres employés. En effet, une plainte a été déposée à la « Equal Employment Opportunity Commission », accusant l'ex-EA.com, en Virginie, de racisme et de sexisme à l'embauche. La plainte n'hésite d'ailleurs pas à associer la restructuration/changement de nom de cette partie de la firme à une tentative de la compagnie pour éviter de rendre des comptes.

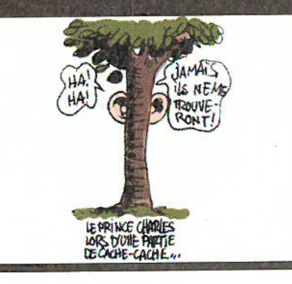


Télex

Scoop : Spyro the Dragon 4, sur PS2, est actuellement développé par Check Six Studios, en Californie. Il fait également Aliens : Colonial Marines, adapté de la fameuse licence. En ce qui concerne Spyro, il semble que le développement connaisse déjà quelques problèmes, si l'on en croit la rumeur.

LA REINE DES ANGLAIS

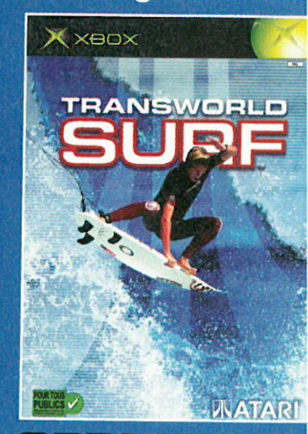
Parfois, la Reine d'Angleterre cesse de marcher sur les pauvres pour réprimander le Prince Charles de sortir avec un troglodyte à face de cheval, et occasionnellement décerner des distinctions à ceux qui honorent l'Empire Britannique dans leurs disciplines. Jez San, fondateur d'Argonaut Software (Croc, Malice) a en effet reçu une distinction, puisqu'il fait maintenant partie de Ze « Order of the British Empire ». C'est sûr qu'elle s'y connaît à donf, la vieille, en jeu vidéo.



"Le plus beau jeu de surf disponible, toutes plateformes confondues". Consoles Plus

www.atari.com
www.transworldgames.com

WAVE*



BILLABONG
www.billabong.com

Développé par :









TRANSWORLD SURF™

Les meilleurs surfeurs mondiaux : Taj Burrow, Andy Iron, Christian Fletcher, Shane Dorian et bien d'autres...

- Les plus beaux spots: G-Land, Teahupdo, Pipeline, Tavarua...
- Les tricks les plus chauds : aerials, floaters, kickflips...
- Des vagues au réalisme jamais vu, toujours différentes...
- Toute l'expertise de TRANSWORLD™, le magazine référence de la glisse US au service d'un jeu ultra fun.

ENFIN UN VRAI JEU DE SURF !





Made in Europe

Le plus frimeur des super-héros fait son come-back sur PS2, dans une aventure décidément plus mature. Bref, vous retrouverez le Tisseur au mieux de sa forme, et ce grâce à l'acquisition d'une licence Comic fort juteuse et au savoir-faire de Treyarch, développeur chapeauté par Activision.



Le Bouffon Vert en ultime face-à-face contre le Tisseur !



Spider-Man The Movie

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002

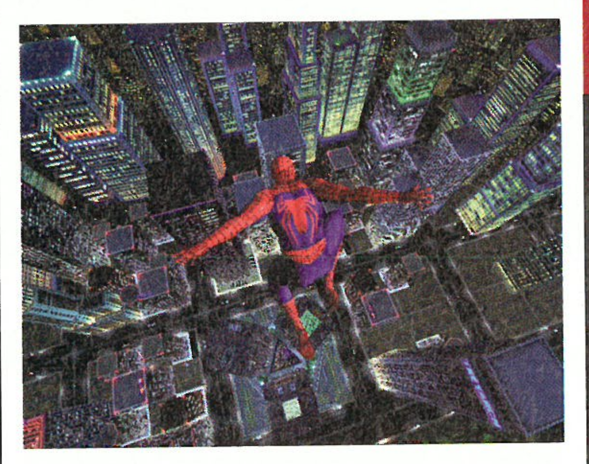
Vous le savez sans doute déjà : Spider-Man The Movie sur PS2 s'inspire du long métrage de Sam Raimi prévu pour le mois de juin aux États-Unis. En effet, ce n'est pas la première fois que nous consacrons des pages au soft d'Activision, d'ailleurs attendu au tournant par les fans. Cette dernière preview nous offre l'occasion de vous dévoiler d'autres clichés tout frais sortis des laboratoires de Treyarch, histoire de vous mettre davantage en appétit. Le jeu promet de reprendre fidèlement le déroulement du scénario du film en traitant des origines de Spider-Keum. Vous incarnez Peter Parker, un collègue journaliste-pigiste bossant pour le *Daily Bugle*, une feuille de chou à sensation dirigé par le très déchaîné Jonah Jameson. Pour simple rappel, sachez que le jeune étudiant a acquis ses super-pouvoirs lors d'une expérience scientifique, en se faisant piquer accidentellement par une araignée radioactive. Suite à cet incident, ses facultés sensorielles et physiques se sont largement décuplées. Ce n'est qu'au décès de son oncle Ben, trucidé par un cambrioleur, que le garçon mettra sa puissance au service de la justice. Un don de la providence que Paul Kersey, le justicier-architecte incarné par Charles Bronson, n'aurait pas refusé pour appliquer plus efficacement sa redoutable loi du talion.



Ironie du sort : Spider-Man doit affronter des araignées métalliques !



Admirez la flexion de tueur !



Un Spider-Man mieux-mieux

Que les habitués des deux premiers épisodes sur PSone se rassurent : le titre utilisera la même interface de jeu qui a fait son succès. Vous dirigez un Spidey représenté à la troisième personne, qui dispose de différentes techniques offensives pour éradiquer ses adversaires. Évidemment, vous retrouverez ses incontournables jets de toiles arachnéens, mais également des enchaînements fort judicieux de coups de pied et de coups de poing pour passer à tabac les malotrus de manière plus conventionnelle. Sans oublier son habilité à se coller à toutes les surfaces et sa désormais célèbre migraine (ou « sens d'araignée », pour les connaisseurs) qui l'avertit d'un danger imminent. Question réalisation, Spider-Herr The Movie profite d'une production soignée qui vous immergera au cœur d'un New York truffé de truands et de mauvais garçons déguisés. L'aire de progression s'avère immense et jouit d'un rendu esthétique très sombre qui apporte une ambiance d'oppression digne de celle de Batman. De plus, le héros possède des positions de « poseur » aussi acrobatiques que dans la bande dessinée, ce qui ravira les puristes de la « tête de toile ». Prévu pour la fin du mois de mai, espérons que le jeu tiendra ses promesses en nous procurant un plaisir vidéoludique à la hauteur de l'événement cinématographique. On croise les ouades.

en bref



DES PLAQUES INTERDITES

À Bordeaux, la préfecture de Gironde a préféré bannir les doubles lettres « QQ » de ses plaques d'immatriculation et prévoit d'en faire autant pour « WC » et « SS ». Cette décision a été prise alors que les plaques « QQ » devaient arriver sur la route en avril. Les autorités départementales ont tenu compte des critiques émises par les usagers qui s'étaient vu attribuer des plaques « PD ».



Télex

Ken Lobb, directeur des développements de Nintendo of America, quitte ce camp pour aller travailler chez Microsoft. Aucune déclaration de l'intéressé au moment où j'écris ces lignes, mais la nouvelle a secoué beaucoup de monde. Et on comprend facilement pourquoi. Son influence sur des titres comme Golden Eye 007 (le Klobb gun était un clin d'œil), ou encore Rogue Leader GC, et ses connaissances sur Metroid Prime ou Perfect Dark 2 ont dû coûter cher à Microsoft...

VOYAGE EN ENFER

Quelques news sur le titre que Crave Entertainment prépare pour la PS2 cet automne intitulé The Lost. Le site US Gamespot.com présente une série de visuels pas très ragoûtants de ce jeu qui abordera les thèmes aussi réjouissants que la mort ou le suicide. L'histoire met en scène Amanda, une jeune mère de famille qui doit retrouver sa p'tite fille perdue dans les ténèbres.

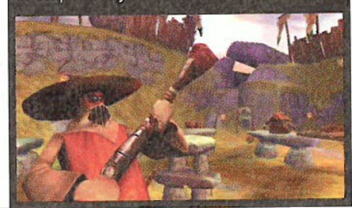


Télex

Konami a confirmé la prochaine sortie de Contra : Shattered Soldiers sur PS2. Un nouveau volet de cette série légendaire qui a fait perdre les nerfs de millions de joueurs.

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

C'est officiel, le nouveau Rayman sera présent sur les consoles nouvelle génération et devrait intégrer un système de combat inédit appelé Tactical Arcade Combat. Ubi Soft semble éloigner sa mascotte de son terrain favori, la plate-forme, pour s'aventurer du côté de l'action/aventure. Rayman 3 devrait mixer univers cartoon et aventure épique pour franchir une nouvelle étape. On y croit très fort !




UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACT
www.universalinteractive.com
FORMULE ULTRA-CONCENTRÉE
NOUVELLE FORMULE
Mini-dose, Maxi-effets !
CRASH BANDICOOT XS
ULTRA CONCENTRÉE
ENCORE PLUS PUISSANTE !
ENRICHIE EN ACTION ET EN AVENTURE
EXTRA PETIT
EXTRA FORT
Crash revient avec une nouvelle formule encore plus puissante sur Game Boy Advance™ !
Plus petit mais toujours plus fort, Crash évolue désormais à travers 6 environnements totalement inédits, répartis sur plus de 20 niveaux et 3 modes : plate-forme, contre la montre, collecte de gemmes. Bref, avec CRASH BANDICOOT XS, vous allez décrasser votre console en un clin d'œil !
CRASH BANDICOOT XS
Vicarious Visions inc.
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
Nintendo

Barbarian



Éditeur : Titus interactive
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002



À huit, cela fait un joyeux boxon !

Il y a quinze ans, je me marrais comme un fou à décapiter des gros bourrins sur mon Amstrad CPC. À présent, à l'ère des 128 bits, un jeu du même nom arrive sur mon bureau. Sera-t-il capable de m'apporter les mêmes sensations ? Pas si sûr...

Tous les papys des jeux vidéo se souviennent forcément du titre mythique sorti en 1987, une vraie tuerie ! Cependant, autant être clair tout de suite, cette production de Saffire n'a rien à voir, j'allais dire avec son ancêtre. Ici, on se retrouve en présence d'un jeu de baston qui se déroule à la manière de Power Stone. En jouant à 4 simultanément grâce au Multitap, il est possible de participer à des combats contre 8 adversaires, dont certains dirigés par l'I.A. On dispose d'une palette de 10 personnages directement tirés de l'univers heroic-fantasy traditionnel. Tous les clichés du genre sont là : on a le choix entre un magicien, un zombie, un viking, un vampire, et bien sûr le bon vieux barbare des familles avec son slip en peau d'ours ! On compte aussi une douzaine d'aires de combat à la thématique différente, dans lesquelles il sera possible d'utiliser divers objets du décor comme des pierres et des troncs, afin de ruiner la face de ses adversaires. On pourra également s'accrocher aux arbres et autres filins disposés un peu partout. Côté gameplay, le jeu se révèle ultra-minimaliste, sans aucune finesse : deux boutons pour frapper, un autre pour contrer, et basta Conchita. Bien évidemment, en les combinant, on obtient des combos variées mais cela reste maigrichon. La magie fait elle aussi son apparition et permet, selon le personnage incarné, d'envoyer au choix des boules de feu ou autre artéfact mystico-financier. Ceux qui cherchent un jeu de baston technique peuvent tourner la page puisque Barbarian est tellement bourrin qu'on en arrive rapidement à matraquer le paddle sans réfléchir.



Une joyeuse mêlée entre gens cultivés et pacifistes...



Les colonnes peuvent être utilisées comme des armes. C'est sûr que ça doit faire mal au fion !



Grâce à sa magie, les armes du barbare deviennent plus puissantes !

Du bourrin minimaliste

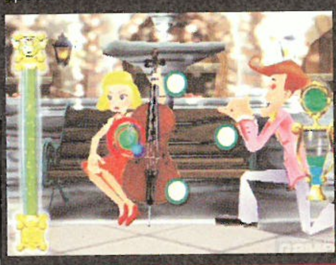
Pour ceux qui n'ont pas d'amis, un mode quête, assez proche de l'esprit de Soul Blade, permettra de participer à une aventure scénarisée. À la fin de chaque combat, le joueur devra faire certains choix qui changeront le cours de l'histoire. À ce sujet, les développeurs promettent 300 possibilités différentes, ce qui, soit dit en passant, ne change pas grand-chose, puisque dans tous les cas, à part le blabla habituel, le résultat est toujours le même : une grosse baston. Les caractéristiques du personnage évolueront à la manière d'un RPG grâce à un système de points à répartir dans diverses catégories. Graphiquement, on ne peut pas dire que cela soit une tuerie, mais le jeu demeure néanmoins acceptable sur Pihèstou. Côté animations, ce n'est pas non plus particulièrement détaillé, notamment lorsqu'on utilise un objet du décor. Je dois avouer que le jeu ne nous a pas tués, loin de là... À noter que le titre est prévu sur Xbox et GameCube d'ici la fin de l'année.

en bref



LA MUSIQUEUUU !

Eidos va sortir sous son nouveau label Fresh Games 3 titres japonais pour le moins originaux. On pourra se prendre pour un moustique dans Mr Moskeeto, créer nos propres attaques dans la suite de Legend of Legaia et incarner un chef d'orchestre dans Mad Maestro. Ces 3 titres, disponibles au printemps sur PS2, vont tenter d'insuffler dans nos esprits occidentaux cette douce folie asiatique à l'humour si spécial !



Télex

Déjà sorti sur PS2 et DC, Gauntlet Dark Legacy verra aussi le jour sur GC. Voilà une nouvelle qui devrait vous rendre heureux, je pense... Non ? Même pas un peu ? Bon ok...

NOUVELLE MANETTE XBOX !

Moi qui croyais que, d'après leurs super sondages, la taille de leur manette était optimale pour nous... Eh bien en tout cas, ils se sont enfin décidés et on ne peut qu'en être ravi. Microsoft va bientôt sortir une version américaine de sa manette japonaise : le Xbox Controller S. À part des gâchettes améliorées, un logo noir et un fil un peu plus long, il s'agit du même modèle que les Japonais, qui sera vendu aux US à 39,95 $ (46,22 euros). (Pas de date annoncée pour une sortie européenne.)



Télex

Promotion du online au Japon, par Sony : NEC Access Technica, en conjonction avec les services en ligne So-net et Biglobe, a planifié une campagne appelée « XI avec l'ADSL ». Les joueurs japonais pourront, grâce à elle, acheter un navigateur Internet et un modem ADSL à un prix spécial... et les 1 000 premiers à craquer se verront offrir par PlayOnline des kits de bêta-test FF XI.

UNE TOURNÉE NINTENDO/MTV

Débutée le 8 mars dernier à Lille en association avec de nombreuses radios, cette tournée passera par l'Espace de Rennes le 22 mars, le Millenium de Marseille le 29 mars, le Fridge de Lyon le 5 avril et le 4 Sans de Bordeaux le 12 avril. La tournée se terminera à Paris le 25 avril. Ces soirées Nintendo seront l'occasion de présenter au grand public la GameCube plus d'un mois avant sa sortie officielle. Des détails sur www.mtv.fr.


A SPRINGFIELD, C'EST LA FÊTE DE LA MUSIQUE ET DU CINÉMA EN DVD !
Les Simpson "MUSIC"
Homer a branché sa guitare, les Rolling Stones n'ont qu'à bien se tenir !
En bonus : le monde merveilleux d'OTTO
Les Simpson FILM FESTIVAL
Quand les Simpsons s'attaquent au 7ème Art c'est toute la profession qui trinque !
En bonus : Qui est Troy McClure ?
REPORTAGE INÉDIT AVEC TROY McCLURE
Également disponibles en VHS
Pour l'achat de ces 2 DVD Simpson, recevez gratuitement* la VHS du pilote de FUTURAMA !
FUTURAMA


NO ONE LIVES FOREVER
La solution complète !
SUR LE...
3615 CHEAT
0,34 €/min
Astuces & Solutions
POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

en bref

IL RISQUE SA VIE POUR UN PULL

Un Équatorien de 25 ans s'est glissé dans un vide-ordures étroit de 22 cm pour récupérer un vieux pull que son épouse avait jeté. Coincé entre deux étages, il n'a dû son salut qu'à l'intervention des pompiers. Ces derniers ayant ouvert le local des poubelles, notre homme a finalement pu récupérer le pull de laine gris, amoureusement tricoté à la main par sa maman.

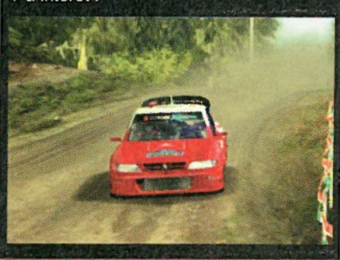


Télex

*En attendant la sortie du jeu, Activision vient d'ouvrir le site officiel de Spiderman : The Movie. **www.universeofheroes.com/game_themovie.html**. Et là, je crois que tout est dit.*

WRC : LA SUITE !

À peine quelques mois après la sortie de World Rally Championship, voilà que l'on apprend que le deuxième volet devrait sortir avant la fin de l'année ! Toujours développé par Criterion, ces derniers promettent de revoir le niveau de difficulté à la hausse et d'améliorer le comportement de la voiture et la sensation de vitesse. Y a intérêt !



Télex

Les 30 et 31 mars aura lieu le deuxième Game Jam au Japon, où Sega présentera toute sa gamme de jeux pour l'année en cours et à venir.

GEORGE LUCAS A BESOIN D'ARGENT

Le film n'est même pas encore sorti qu'on nous annonce déjà des adaptations de Star Wars : Episode 2. Ainsi, la GBA aura droit à un jeu dans lequel on pourra incarner Anakin, Obi-Wan et Mace Windu. Les phases de jeu comprennent des courses, des combats spatiaux et les inévitables joutes au sabre-laser. Le père Georges va encore gonfler du goitre !



NINTENDO GAMECUBE

Made in Europe

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Enrico Macias chantait : « Ah qu'elles sont jolies les filles de mon pays... », et moi, j'ai envie de dire : « Ah qu'il est loin le temps de la PSone... » Souvenez-vous du premier volet de Dave Mirra et son lot de bonnes surprises : réalisation très correcte, bonnes animations, fun et véritables sensations de BMX dans la manette. Arriva ensuite le second volet sur PS2, puis sur Xbox. À la stupéfaction générale, la réalisation de ce nouvel opus faisait peine à voir. Aujourd'hui, Acclaim récidive avec ce portage sur GameCube et on peut constater qu'aucun changement n'est à mettre à son actif. Les riders sont toujours aussi mal animés et raides, les environnements dépouillés à souhait, et le système de tricks permet de sortir des figures surréalistes que même le meilleur des super-héros ne pourrait pas exécuter. Dave Mirra Freestyle BMX 2 est donc à mettre au placard, au même titre que les 2 versions de ses concurrents directs. Sans aucune pêche et surtout sans la moindre once de fun, cette version GameCube va de nouveau nous faire regretter la belle époque PSone. Snif, snif !

Attention à la réception. Dans bien des cas, plus dure sera la chute.





Dave Mirra est tombé dans l'île du Prisonnier.

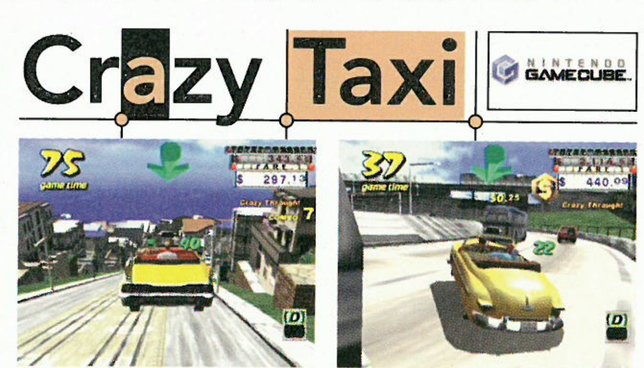


Éditeur : Acclaim • **Machine :** GameCube
Sortie en Europe : 3 mai 2002

Crazy Taxi

NINTENDO GAMECUBE

Tenue décontractée pour emmener l'Américain moyen au stade !



Avec des titres comme Wave Race ou Star Wars Rogue Leader, on pensait que Nintendo allait sortir du lot et proposer un maximum de jeux inédits. Malheureusement, la réalité est tout autre, et comme le dit si bien ce proverbe pakistano-monégasque : « On prend les mêmes et on recommence ! » Crazy Taxi, qui a vu le jour en arcade et dont le principe a été éprouvé sur Dreamcast et PS2, débarque donc sur GameCube pour le lancement de la machine. Au volant d'un « tacos », les courses les plus folles à travers quelques villes attendent seulement les joueurs qui ne s'y sont jamais essayé. Fun et excitant, ce portage conserve les mêmes défauts techniques que les autres versions, comme le clipping, et n'apporte aucune amélioration. Crazy Taxi fait partie de ces vieux jeux que les développeurs se contentent de convertir sur une nouvelle plate-forme. Dernière précision : Crazy Taxi comme Dave Mirra Freestyle BMX 2 ne sont pas de vraies previews officielles puisque nous ne possédons pas (et nous n'en aurons sûrement jamais) de GameCube « Debug ». Merci, Nintendo.





Tous les raccourcis sont bons à prendre pour amener le client rapidement, à bon port et en bon état.

Éditeur : Sega (Acclaim) • **Machine :** GameCube
Sortie en Europe : 3 mai 2002

Made in Europe

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Pour faire plaisir à ses enfants et gagner un maximum de thunes, Mike Tyson a décidé de participer à l'élaboration d'un jeu de boxe tournant autour de son imposante personne. Le « croqueur d'oreille » va étendre sa réputation de gros dur à cuire en nous proposant désormais une mouture Xbox en sus de la version PS2. Le système de combat utilisera une prise en main se situant à mi-chemin entre l'arcade et la simulation, avec une vitesse de joute moins frénétique que son concurrent K.O. Kings 2002 d'EA Sports. L'interface met l'accent sur les feintes de corps et les contre-attaques. On retrouve les habituels coups de la discipline comme les crochets, les uppercuts ou encore les directs, mais aussi des gestes défensifs assez convaincants comme des dégagements aux poings ou aux coudes. Graphiquement, MTHB est assez réussi (déformation des visages en temps réel, mouvement des seins des hôtesses...), malgré une animation pour l'instant moins fluide pour la version Xbox. Mais bon, là encore, le soft est loin d'être terminé, même s'il s'avère déjà prometteur. Bref, le match des éditeurs poids lourds est ouvert, avec un face-à-face Codemasters/Electronic Arts qui s'annonce poignant pour ce printemps. D'ici là, une seule pensée nous vient à l'esprit : Check it !!!

Éditeur : Codemasters
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Mai 2002



Le crochet s'apprête à partir... Maskaev flippe !

Les coups en dessous de la ceinture sont sanctionnés !

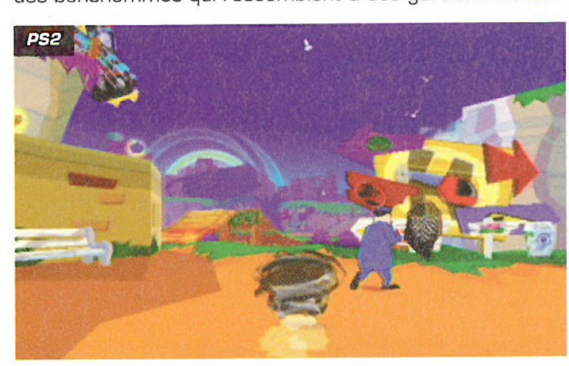


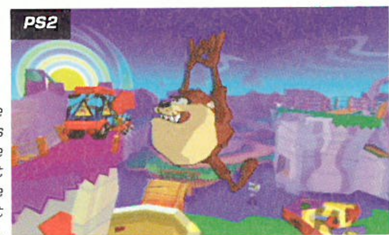
Taz Wanted



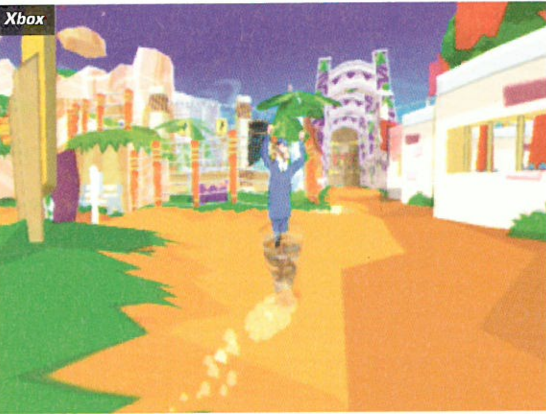

Continuant sa collaboration fructueuse avec la Warner Bros, Infogrames nous propose cette fois d'incarner le célèbre diable de Tasmanie. Ce gros débile de Taz se la donne grave en cell shading sur deux consoles, avec un léger avantage graphique pour la Xbox. Le principe du jeu est plutôt confus. Taz est poursuivi par des bonshommes qui ressemblent à des gardiens de chenils, si tant est qu'il en existe. Il évolue dans un univers loufoque qu'il peut détruire à sa convenance pour récolter toutes sortes d'objets ou les manger. Tout ce qu'il ingurgite n'est pas comestible, ce qui provoquera chez lui différentes réactions gastriques. La finesse n'est pas son fort, c'est bien connu. Taz se transforme en tornade pour passer à la vitesse supérieure et gravir des obstacles. Son parcours est jonché d'ennemis aussi débiles que lui... Supeeeeeer...

Éditeur : Infogrames
Machines : Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002





Taz effectue différents sauts avec une grâce inégalée. Il peut accélérer la cadence en se transformant en tornade.



L'univers de Taz sur Xbox regorge d'objets à récolter ou à déguster, sans oublier une foule d'ennemis débiles.

en bref

LE REBELLE DU MOIS

Parce qu'il refusait de remplir le formulaire de recensement national au motif qu'il voulait être inscrit comme Anglais plutôt que comme Britannique, un retraité... anglais a été condamné à sept jours d'emprisonnement. Robert Relf, 77 ans, a expliqué qu'il s'insurgeait contre le fait que, sur ce formulaire, un citoyen ne peut se faire recenser que comme Britannique et non comme Écossais, Anglais ou Gallois.

QUELQUE PART DANS UN COMMISSARIAT BRITANNIQUE...
...Y EN A MARRE DE CETTE STUPIDE CITOYENNETÉ BRITANNIQUE !!! ... JE VEUX ÊTRE RECONNU EN TANT QUE PETIT POIS !
?!
?!
...J'S'EMMERDE LES BEATLES !

Télex

Il est tard (3h30), RaHaN vient de m'envoyer une adresse trop puissante : http://content.uselab.com/acno. Ma nuit est foutue.

FIFA RÉACTUALISÉ !

Ben tiens, Coupe du Monde oblige, Electronic Arts va sortir une édition spéciale de FIFA 2002 pour soulager nos portefeuilles de nos euros en trop. Optimisation toujours, le titre sortira sur PS2, Xbox et GC. L'éditeur nous promet un nouveau système de contrôle, baptisé l'Air Play. Mais tant qu'ils ne garantissent pas une I.A. potable, je prédis que ça n'ira pas bien loin.



Télex

Le Salon des Jeux Vidéo se tiendra du 30 octobre au 3 novembre prochains à Paris, porte de Versailles. Le prix d'entrée sera de 10 euros avec un tarif réduit à 5 euros, mais on ne sait pas encore qui bénéficiera de la réduction !

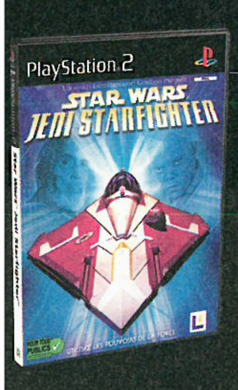
SHREK, LES VOITURES ET L'ARGENT

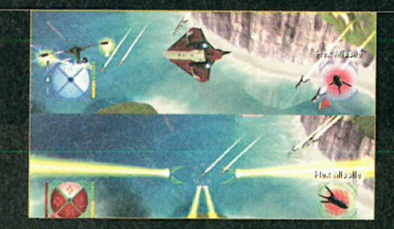
Dans la famille « je rentabilise une licence », je demande TDK, qui exploite le filon Shrek jusqu'au bout en préparant un titre de karting sur GBA basé autour des personnages du film d'animation : Shrek Swamp Kart Speedway. Tous les clichés sont là, une licence, du karting... Rentabilité, quand tu nous tiens, lalalalala !



STAR WARS™ JEDI STARFIGHTER™

Retour en Force









- Utilisez les pouvoirs de la Force aux commandes du Chasseur Jedi, le vaisseau inédit du film *Star Wars* Episode II.
- La célèbre série *Star Wars* Starfighter revient sur PlayStation® 2 avec plus de 15 missions intenses en mode solo ou 2 joueurs.



PlayStation® 2



V-Rally 3

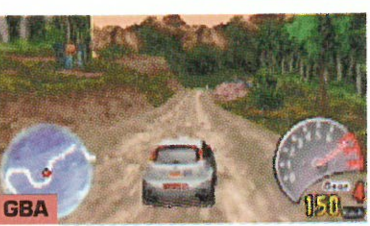



Infogrames continue à envoyer quelques clichés de V-Rally 3, histoire de rester sous les feux de l'actualité. Sur ces nouvelles photos PS2, la modélisation des véhicules semble bénéficier de légers effets de radiosité (interaction de la lumière entre les divers éléments 3D), et les paysages champêtres, très « nature », sont superbes. Espérons maintenant que les sensations de conduite seront au rendez-vous. Quant à la version GBA, elle s'annonce comme une véritable tuerie ! En effet, le titre est entièrement en 3D polygonale ! Du jamais vu sur la portable de Nintendo censée ne pas pouvoir gérer cette technologie. Pourtant, en voyant tourner le jeu, on ne peut s'empêcher de lâcher des râles de joie en apercevant, pour la première fois, de somptueux dénivelés de terrains et des bordures boisées, totalement absents des autres productions du genre, qui trichent d'ailleurs en usant abondamment du Mode 7 (zoom et rotation) de la console. Et puis, cerise sur le gâteau, le jeu disposera également d'une vue intérieure très impressionnante ! Hélas, il faudra s'armer de patience jusqu'à cet été… Sniff !

Éditeur : Infogrames
Machines : PlayStation 2 et Game Boy Advance
Sortie en Europe : Juin 2002


PS2

Derrière cette voiture, ne serait-ce pas de la « radiosité »?


GBA

Une jolie route méditerranéenne propice à un carambolage !

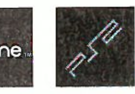

PS2

Vu le décor bavarois, il n'y a pas de doute : on est en Allemagne !


GBA


PS2

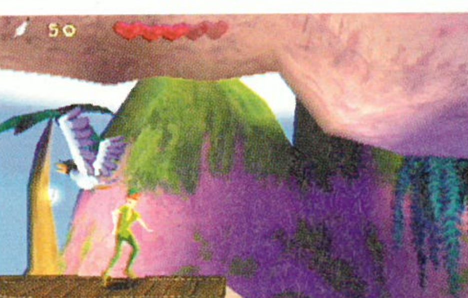
Peter Pan Adventures in Neverland







Chaque aventure se déroule sur une île du Pays Imaginaire, avec en guest-star le Capitaine Crochet.



On accorde un avantage certain pour les graphismes de la mouture 128 « teubs ».

Peter Pan sortira simultanément sur PSone et PS2. Chacune des versions étant réalisée par un développeur distinct, elles n'auront donc pas grand-chose en commun. L'aventure sur 32 bits se déroulera en grande partie dans les airs, sous forme de petites missions à remplir. Cette version pourrait se révéler nettement plus intéressante et moins linéaire que celle de la PS2, beaucoup plus orientée plate-forme. Chacune des aventures aura pour cadre une île du Pays Imaginaire, où l'on rencontrera la Fée Clochette, le Capitaine Crochet et ses sbires, ainsi que de nombreux ennemis marins comme des crabes, des piranhas ou de ravageuses étoiles de mer. Peter utilise une épée, petite mais efficace, pour contrer les attaques. Il récolte des plumes ou des bulles et chante parfois avec Michael Jackson. Naan, j'plaisante. Les 8-12 ans apprécieront.

Éditeur : Disney Interactive
Machines : PSone / PlayStation 2
Sortie en Europe : Été 2002

en bref



UNE SAVEUR EXPLOSIVE !

Après les masques d'Oussama Ben Laden, ce sont désormais les sucettes à l'effigie de l'ennemi public numéro 1 des États-Unis, « à la saveur explosive » selon l'emballage, qui font fureur au Mexique. Les « El Tal-Ivan » comportent une image de Ben Laden louchant sous l'effet de la saveur de chamoy, un petit fruit acide local.



Télex

Namco vient de céder ses droits d'exploitation sur Tekken en vue d'une adaptation ciné. On espère juste que le casting ne sera pas truffé d'acteurs super ringards déguisés comme des clowns. N'en parlez pas à Mister Awarness !

SUPERMAN IS BACK

Clark Kent lâche le *Daily Planet* pour squatter la Xbox. Ce nouveau Superman ne changera rien, il devra toujours utiliser ses super-pouvoirs de kriptonien émigré contre la racaille de l'humanité. Vu la qualité du jeu de Titus sur N64 sorti il y a deux ans, Infogrames n'aura pas de mal à faire mieux.



Télex

Dans la série « le cinéma pompe les jeux vidéo » suite, voici que l'on parle maintenant d'une adaptation de State of Emergency sur grand écran. Une idée de bon goût que l'on doit à New Line Cinéma (Le Seigneur des Anneaux) et Zide/Perry Entertainment (American Pie). Au secours !

SONY GRAND SEIGNEUR ?

Bonne nouvelle : depuis le 1er mars, la télécommande PS2 officielle permettant de mater les DVD pépère, affalé sur le canapé, sera offerte gratuitement pour tout achat de la console. Ça fait quand même une économie de 30 euros… Bien évidemment, cette opération a essentiellement pour but de lutter contre la Xbox dont l'achat de la télécommande est indispensable pour débloquer la fonction de lecture DVD Vidéo.

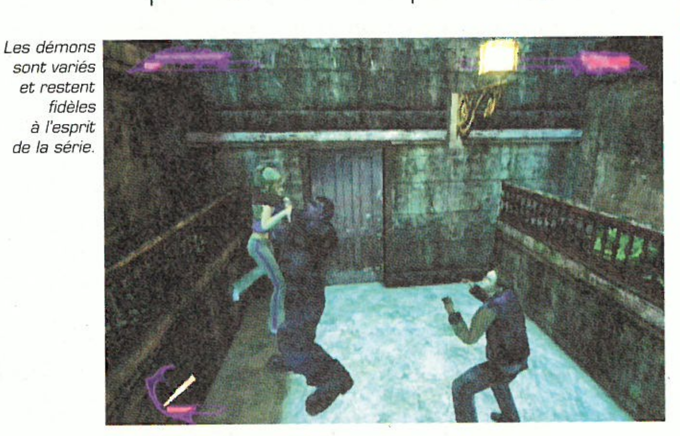




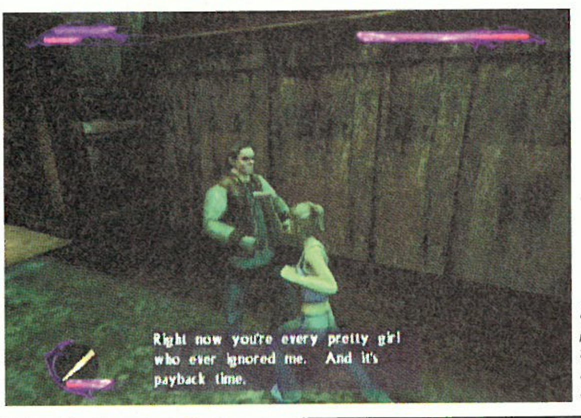
Buffy The Vampire Slayer

En attendant l'arrivée de la sixième saison sur Série Club, nous avons pu essayer une bêta Xbox de Buffy. Alors que l'on s'attendait au pire, nous n'avons finalement pas été trop déçus. Vous dirigez la célèbre héroïne de la série, étudiante le jour, tueuse de vampires la nuit, dans une aventure placée sous le signe du glauque kitch, dans laquelle il va falloir latter du démon sans retenue, le tout à la troisième personne. Pour faire face aux vampires et autres créatures de la nuit, elle dispose de plusieurs armes, dont son pieu fétiche ainsi que divers pouvoirs qui lui viennent de son statut d'« Élue », comme la récupération instantanée. Graphiquement, le jeu se présente pas mal du tout, notamment au niveau des décors. En revanche, les déplacements s'annoncent assez bizarres. L'esprit de la série est bien au rendez-vous : tous les personnages comme Giles, Willow, Spike et compagnie sont là, et les répliques de la Tueuse sont proches de celles de Josh Whedon et ses scénaristes. Cependant, pour une étrange raison (de pognon probablement), les acteurs chargés du doublage ne sont pas ceux de la série. Bref, ça se présente comme un jeu d'action sympa, on espère juste que le scénario sera à la hauteur d'un épisode de mon feuilleton préféré.

Éditeur : Fox Interactive • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Juin 2002



Les démons sont variés et restent fidèles à l'esprit de la série.



Le pieu permet de transformer les vampires en poussière.

David Beckham Soccer



Après la pathétique version PSone qui ne mérite que l'enfer, Beckham vient s'incruster sur Xbox. Même si le jeu est évidemment plus beau, il n'y a toujours pas de quoi s'extasier. En effet, malgré la puissance de la console, on reste loin de la beauté de PES sur PS2. La modélisation des keums est tellement pathétique qu'on ne reconnaît pas du tout les joueurs ! Au niveau des mouvements, la décomposition des frappes est du même acabit : nulle. En termes de jeu, on s'ennuie ferme, la circulation de la balle est minable et la gestion des passes imbitable. Quant à l'I.A. des joueurs, elle vole au ras des pâquerettes. Les 200 équipes ainsi que les nombreuses compétitions présentes ne suffiront pas à nous convaincre ! Pour un premier jeu de foot sur la console de Microsoft, Rage a fait fort en fournissant une œuvre qui finira assurément aux oubliettes. Bon ok, c'était une pré-version, mais il m'étonnerait fort que, d'ici à sa sortie, tout soit refait de fond en comble. Dernière précision, le jeu sort aussi sur PS2...

Éditeur : Rage Software • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : 2e trimestre 2002

Les corners reprennent les idées de FIFA, mais en moins bien.

Les tirs sont bourrins comme c'est pas permis ! Zéro finesse !



en bref



LE SOUVERAIN DÉBILE

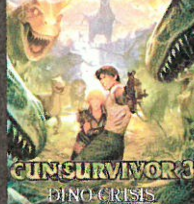
Le prince Philip, duc d'Edimbourg, s'est de nouveau ridiculisé lors d'une visite en Australie, en demandant à des responsables aborigènes s'ils se battaient toujours à coups de lance. Le duc a offensé toute une tripotée de nationalités au cours des années. Il avait ainsi demandé à un moniteur d'auto-école écossais si ses élèves pouvaient se passer assez longtemps d'alcool pour réussir le permis. Lors d'une visite en Chine, il avait averti des étudiants britanniques que s'il restaient trop longtemps à Pékin, ils auraient les yeux bridés.



Télex

À partir du 12 avril, la GBA se la joue gothique et revêt sa plus belle robe noire. Un argument de séduction de plus qui s'ajoute à la baisse de prix de la petite console dorénavant vendue à 99 euros au lieu de 121 euros.

CAPCOM ET LES DINOS



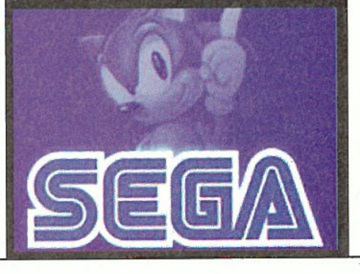
Capcom apporte la touche finale au développement de Gun Survivor : Dino Crisis 3 sur PS2. Après les zombies de Resident Evil : Survivor sur PSone et Resident Evil Survivor Code : Veronica, Capcom nous propose de shooter des dinosaures. Ce 3e épisode, dont la sortie est prévue pour juin 2002 au Japon, est à ne pas confondre avec Dino Crisis 3, qui sera une exclusivité Xbox.

Télex

Après avoir été abandonnée, la version Xbox de Giants fera finalement partie des prochains titres Xbox. Jusqu'à une prochaine annulation ?

SEGA AIME LA PS2

Sega aurait décidé de concentrer son catalogue sur la PS2. Ainsi, 50 % des titres seraient destinés à la console de Sony durant cette année. Les Xbox, GameCube et GBA se partageraient le reste. Une info pour le moins étrange lorsque l'on sait comment les exclusivités se font et se défont (cf. Netpad).



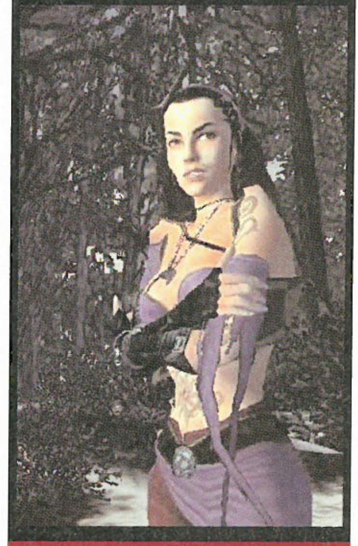
en bref

Télex

Annoncé sur Xbox, Stung, qui met en scène des combats d'insectes, sera également disponible sur PS2. Des insectes géants armés jusqu'aux dents qui se la jouent poseurs : un concept intéressant.

NIGHTMARE CREATURES 3 : LE TRAILER

Kalisto a mis à disposition du public un trailer de Nightmare Creatures 3 Angel of Darkness. Dans ce dernier, on peut voir l'héroïne, une bohémienne, accompagnée d'un corbeau avec lequel elle peut fusionner pour se transformer en streum surpuissant. La vidéo tirée de la version Xbox se trouve sur le site de Computer & Videogames, ou directement ici : **http://195.92.178.243/media2/02_02/night_large.mpg.**

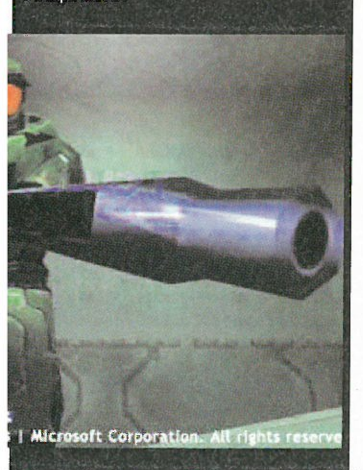


Télex

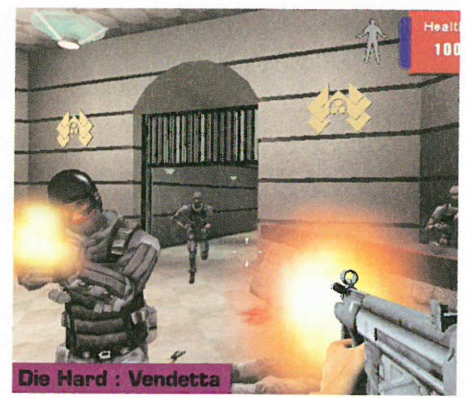
Le très moyen Driven sur PS2 va bénéficier d'un portage sur GameCube. C'est pas la honte d'avoir un titre comme ça dans son catalogue, mais presque !

L'ADAPTATION DU MOIS !

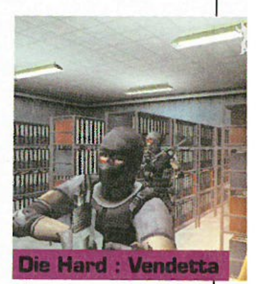
Tiens, ce mois-ci, c'est Halo qui, selon la rumeur, aura droit à un projet d'adaptation ciné. On parle aussi d'un film exploitant l'univers de Crimson Skies sur PC. Déjà que les jeux vidéo ne sont pas très inspirés niveau scénar, si Hollywood vient piocher dans le monde vidéoludique, c'est qu'ils sont vraiment en mal d'inspiration.



Le père Mister Brown et moi avons récemment été invités à zieuter de près la future collection 2002/2003 de Vivendi. En attendant que Mister Brown se remette de l'élimination en Coupe d'Europe de l'Olympique Lyonnais, je me charge de faire le bilan.


Die Hard : Vendetta

Une ambiance très SWAT qui plaira sûrement à ce gros porc de Kendy.


Die Hard : Vendetta

Vivendi à l'assaut des consoles




Éditeur : Vivendi Universal Games
Machines : PS2, GameCube, Xbox, GBA
Sortie en Europe : Courant 2002

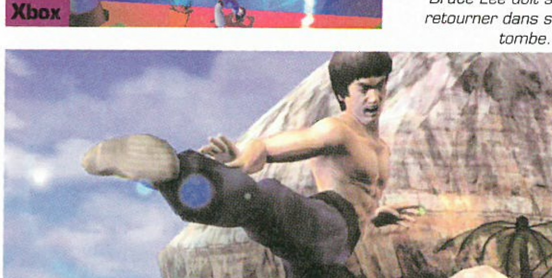
Dieu sait s'il y avait des choses à voir au Games Fair, le mini-salon de Vivendi... Tout d'abord, le stand Sierra nous a permis de réessayer **Malice** sur Xbox. Je dois dire que la claque technique de la première présentation n'est plus là. On a déjà vu bien mieux sur la console de Microsoft, les mouvements des caméras sont mauvais et le design des niveaux trop froid. Côté gameplay, les développeurs ont du souci à se faire tellement ça semble répétitif. Du côté du stand PPG (correspondant aux partenaires d'édition de Vivendi), on a pu voir **Die Hard : Vendetta**. Le titre, déjà bien avancé, est un FPS dans lequel on dirige John Mc Clane. Relativement joli, le titre se distingue par son développement très axé console, justifié par le fait que ses créateurs sont des fans de GoldenEye. Ainsi, on trouve tout un aspect furtif assez bien intégré. De plus, certains éléments de gameplay sont super bien pensés, comme la possibilité de prendre en otage un chef de patrouille ennemie pour que ses alliés se rendent. On y trouvait aussi **Dinoz**, un titre made in France, dans lequel on dirige une bande de quatre dinosaures qui se battent en arène. Malgré la fougue du développeur et la foi qu'il porte en son jeu, nous n'avons pas pu nous empêcher de trouver le titre confus et globalement sans grand intérêt.

Messier roi du monde !

C'est surtout Universal qui a présenté le plus de jeux consoles. Outre les titres dont on vous a déjà parlé en long et en large dans les précédents numéros, comme The Thing ou Crash GBA, on a pu s'essayer à **Spyro** sur PS2. Comme prévu, il se révèle identique aux précédentes versions PSone, avec des graphismes améliorés. Même constat pour Crash Bandicoot sur Xbox qui, à part quelques effets graphiques supplémentaires, du genre reflets et ombres améliorés et présence de fourrure visible sur le marsupial pendant les gros plans, ne présentait rien de nouveau. Toujours sur Xbox, **Bruce Lee : Quest of the Dragoon** faisait sa démonstration de la façon d'exploiter une licence sans le respect qu'elle mérite. Voir de tels graphismes sur une console 128 bits, de nos jours, c'est impensable. Pourtant, Bruce Lee l'a fait. Et mieux vaut ne pas compter sur le gameplay pour remonter le niveau. Tout ce qu'on a vu, c'est un beat'em all déguisé... Enfin, concernant la licence du film *Le Seigneur des Anneaux*, on trouve un **Fellowship of the Ring** pas assez avancé pour inspirer un avis pertinent, ainsi que **The Hobbit** sur GC, prévu pour 2003. Enfin, il reste quelques jeux GBA comme Crash Bandicoot XS, Spyro et The Lord of The Ring, que Kendy se fera une joie de disséquer pour vous dans les prochains mois. En attendant, Vivendi a prouvé qu'il n'avait pas l'intention de changer de politique. De la licence à gogo, voire plus si affinités, exploitée sur toutes les consoles du monde. Voilà ce qui nous attend pour cette année !

Xbox

Le Crash sur Xbox... aussi original que sur PS2.


Xbox

Bruce Lee doit se retourner dans sa tombe...


PS2

Spyro reste le même que sur PSone, mais en plus beau.


Xbox

Le design de Malice a un petit côté Evil Twin inquiétant.

Made in Europe

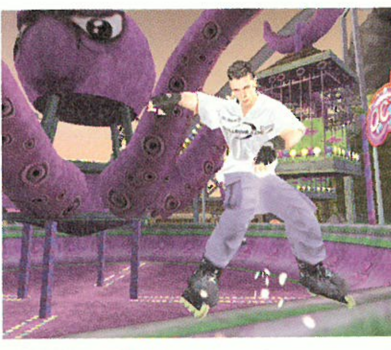
Chris Edwards Aggressive Inline



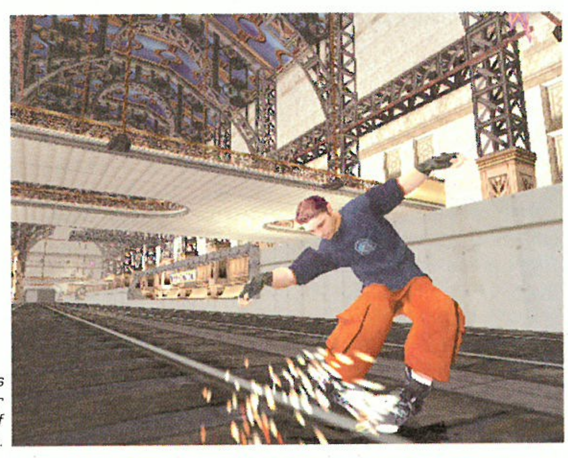


Après s'être adonné à la simu de BMX avec la série des Dave Mirra, Acclaim continue dans les sports de l'extrême. Les cases skate, surf et snowboard étant déjà occupées par Activision, il restait donc à explorer le curling ou le roller pour agrémenter la branche Acclaim Max Sports. La 2e option fut celle retenue. Chris Edwards Aggressive Inline comportera ce qu'il faut de tricks et de professionnels de la discipline comme le très français Taig Khris, Jaren Grob et Shane Yost pour satisfaire les poseurs. Un éditeur de niveaux sera de la partie, ainsi qu'un mode Multijoueur. Ce titre sera disponible sur PS2, Xbox et GameCube et proposera 9 niveaux truffés de pipes, de rails et de rampes, avec un seul bouton pour enchaîner plusieurs figures et de nombreux challenges à relever. Et voilà, il ne nous reste plus qu'à nous essayer à une version jouable…

Éditeur : Acclaim • **Machines :** PS2/Xbox/GC
Sortie en Europe : Été 2002



Neuf niveaux seront proposés en milieu citadin, avec près de 30 challenges à relever.



Chris Edwards a donné au roller ce côté agressif et urbain.

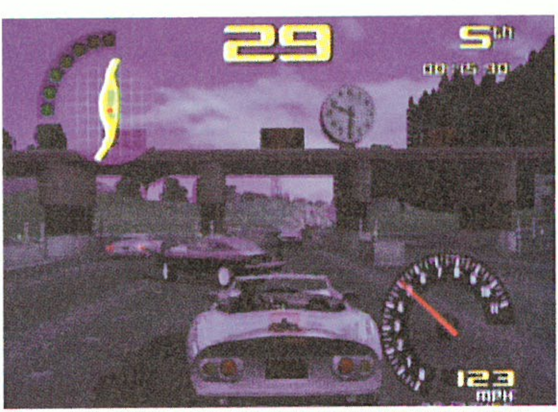
TD Overdrive The Brotherhood of Speed

La « Confrérie de la Vitesse » vous donne rendez-vous dans 2 mois sur Xbox et PS2, avant une très probable version GameCube. Pour résumer l'ambiance générale du titre, sachez que les développeurs se sont inspirés du film *The Fast and the Furious* qui alliait grosses cylindrées et runs sauvages. L'esprit est bel et bien conservé sur les 2 titres, avec un gameplay 100 % arcade. Rien ne doit ralentir la progression de votre bolide, en théorie bien sûr, sur 45 circuits et 4 villes : San Francisco, Londres, Monaco et Tokyo. La modélisation des voitures a pas mal occupé les designers, tout comme la reproduction minutieuse des cités traversées. Un mode Deux Joueurs sera proposé, ainsi que les modes Quick Race, Single Race et Underground. Les flics se lanceront à vos trousses, et l'on pourra effectuer des runs en pleine ville en faisant claquer les watts. Super, non ?

Éditeur : Infogrames • **Machines :** Xbox/PS2
Sortie en Europe : Juin 2002



Les courses se dérouleront en milieu urbain et en temps limité. Les voitures n'afficheront pas les dégâts reçus.



Une conduite 100 % arcade pour entrer directement au cœur de la course.

en bref



SNIPER, ON MY TARGET !

Le prochain Rainbow Six qui sortira sur Xbox et PC a enfin un nom officiel. Ce sera Rainbow Six : Raven Shield. Le titre traitera toujours de l'amour qu'entretiennent les terroristes avec le groupe d'élite du Rainbow Six issu du cerveau de Tom Clancy. Pour plus d'infos : http://standby.ubi.com. (Note : la photo est tirée d'une version PC.)



Télex

Dans la série « je-ressors-un-bon-vieux-jeu-de-shoot-des-années-80 », on nous annonce que Contra devrait sortir à la fin de l'année sur PS2 et GBA. Quelle préciosité intrinsèque !

LA GAMME PLATINUM 2

Enfin des jeux PS2 moins chers ! Le mois de mars accompagne le passage de 9 titres sous la barre des 25 euros (24,99 euros) : Gran Turismo 3, Tekken Tag Tournament, Formula 1 2001, Dead or Alive 2, Timesplitters, Oni, Crazy Taxi, Red Faction et Star Wars : Starfighter. Les arrivées successives de la GameCube et de la Xbox y seraient-elles pour quelque chose ?



Télex

La revue Internet New Scientist.com rapporte des plaintes des utilisateurs japonais concernant le lecteur DVD de la Xbox. Depuis le 22 février, 243 plaintes font état de rayures provoquées par le lecteur sur des DVD, côté données. D'après Microsoft, c'est un problème mineur, et surtout peu répandu par rapport au volume de consoles vendues (plus de 125 000). Voir intro des News Japon pour les précisions.

LES JEUX VIDÉO S'ÉMANCIPENT

Dans son édition du 5 mars dernier, le quotidien *Libération* consacre 2 articles au dernier titre de Take 2, State of Emergency. Disponible sur leur site www.libe.fr, ces chroniques font état de ce courant d'immoralité présent dans SoE et GTA III, et dans de futures productions vidéoludiques qui apporte une certaine « fraîcheur et surtout un inattendu ressort dramatique ». Sans pour autant faire une apologie de la violence, le journaliste Bruno Icher fait passer un message au grand public sans desservir les jeux vidéo.



en bref

CODEMASTERS AIME LE FOOT

L'éditeur anglais vient d'acquérir les droits de 15 clubs européens dont Manchester United, Liverpool, Arsenal, le Milan AC et le Bayern de Munich. Chacune de ces équipes fera partie de la gamme Club Football et connaîtra une adaptation spécifique sur PS2 et Xbox. Les demoiselles sur la photo sont la preuve que le foot et les filles ne sont pas incompatibles !

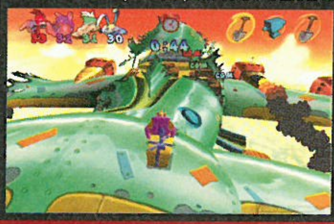


Télex

Des visuels du prochain jeu de Kemco, Boulder Dash EX, prévu pour cet automne sur GBA, sont disponibles à l'adresse suivante : www.kemco-europe.com.

LA BASSE-COUR EN FOLIE

Malgré un dépôt de bilan, Kalisto honore ses commandes. Prévu sur Xbox et PS2, Superfarm Talks Turkey (titre provisoire) vous plongera dans cette ambiance si particulière qu'est la vie dans une ferme. Pamela la dinde et ses acolytes s'affronteront à 4 dans des joutes débiles avec power-up et armes à gogo sur une vingtaine de niveaux et 5 environnements différents. Sortie prévue pour la fin d'année.



Télex

En perte de vitesse depuis quelques années, l'ECTS, le salon des jeux vidéo européen, a trouvé le moyen d'attirer le chaland. Cette manifestation n'est plus réservée désormais aux professionnels puisque l'édition 2002 ouvrira ses portes au public.

NON COUPABLES !

Le juge fédéral Lewis Babcock vient d'abandonner les plaintes retenues contre Nintendo, Atari, Id Software, Acclaim et Time Warner dans l'affaire du massacre de Columbine High School en 1999 au cours duquel 2 ados ont tué 12 personnes. Les familles des victimes avaient mis en cause l'influence néfaste des jeux vidéo, en citant notamment Doom. Le juge a estimé que les deux lycéens étaient les seuls responsables dans cette affaire. Merci monsieur le juge…



Johnny Moseley Mad Trix

Je ne sais pas si c'est la coïncidence qui veut ça, mais quelques jours avant le départ au ski de certains membres de la rédac, les titres de glisse débarquent comme des petits pains à Joypad. Après SSX Tricky, Alpine Racer 3, Amped, Dark Summit…, et aujourd'hui Johnny Moseley Mad Trix, l'envie de dévaler les pentes se fait de plus en plus forte chez Willow, Elwood, Angel… et non pas Angel, Julo et Karine. Ayant eu le privilège de m'occuper de cette News, la bande des quatre s'est agglutinée devant mon bureau pour « apprécier » mes exploits sur la neige et se croire déjà en vacances. Mais leur envie de poudreuse fut de courte durée. À cause de ce nouveau soft signé 3DO, les amateurs de pistes noires auront pour l'instant la malchance d'envoyer quelques tricks ridicules, de skier avec un keum hyper mal animé, de sauter des « falaises » tout en retombant à 2 à l'heure. Bref, Johnny Moseley (récemment médaillé d'argent en bosses à Salt Lake City) va donner son nom à un titre à la limite du risible. Après seulement quelques minutes de jeu, le résultat ne s'est pas fait attendre : la bande des quatre venait de déclarer forfait (de ski) pour son séjour. Alors, si vous aussi aviez l'intention de partir prochainement dans les Alpes ou ailleurs, évitez de regarder trop longtemps ces quelques photos, les effets peuvent s'avérer irréversibles.

Éditeur : 3DO • **Machine :** PlayStation 2 • **Sortie en Europe :** Mai 2002



Alors là, c'est moi pendant mes vacances à Courchevel.





Johnny Moseley et 3DO viennent de découvrir le système de combos !

Army Men R.T.S.

Je suis prêt à parier que la quasi-totalité d'entre vous n'a pas connu les joies de l'armée. Ses réveils à 6 heures du mat' à grands coups de balai sur les montants du lit, les corvées de chiottes, les marches de nuit avec 20 kilos sur le dos et les rassemblements dans une cour exposée à tous les vents. Eh bien, je peux vous dire que vous n'avez rien raté ! En revanche, si vous avez toujours rêvé d'être un petit chef, de diriger une troupe de keums qui n'ont rien dans le bulbe et qui ne savent rien faire sans votre aide, Army Men R.T.S. (Real Time Strategy) devrait vous donner satisfaction. Dans la peau de Sarge, vous aurez à cœur de donner des ordres aux soldats de l'armée verte pour prendre d'assaut le camp des beiges. En sélectionnant un ou plusieurs militaires à la fois (fantassins, démineur, lance-flammes…), vous devrez les positionner à des endroits stratégiques pour éliminer tout ce qui se mettra en travers de votre route (tanks, soldats, tourelle…). Ce nouvel épisode se distingue du reste de la série mais n'innove en rien avec un principe maintes fois éprouvé par le passé. Seuls les amateurs de ces bonshommes microscopiques pourront prendre leur pied avec ce remake de Command and Conquier.

Éditeur : 3DO • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002

Un tank aussi gros que ce fantassin. Ah, réalisme, quand tu nous tiens !

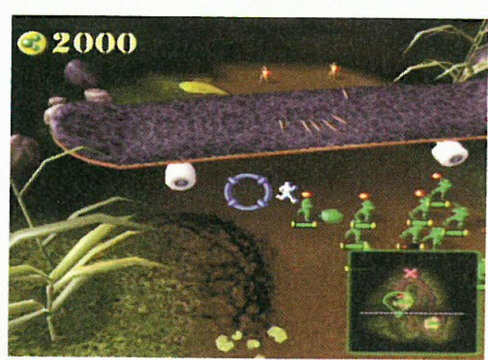




Le camp retranché des beiges qui s'acharnent sur un seul et même soldat.



Même en plomb, ce soldat isolé n'aurait aucune chance face au lance-flammes.

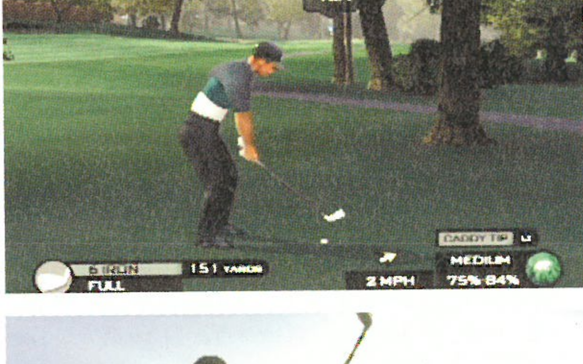


Des soldats deux fois plus petits que le skate et des balles traçantes qui fusent au-dessus de la planche !

Tiger Woods PGA Tour 2002

L'une des plus grosses licences sportives de la planète nous revient en 3e saison avec une version qui se veut entièrement repensée. Les principaux modes de jeu seront conservés, avec un gameplay centré autour des sticks analogiques afin de donner plus de réalisme à votre swing. Par exemple, plus vous retiendrez votre coup, plus celui-ci sera court. Le nombre de greens proposés a quasiment doublé puisqu'il sera possible d'emprunter six parcours modelés d'après les 18 trous officiels de la PGA, dont Pebble Beach ou Copperhead Canyon, que les aficionados devraient reconnaître sans mal. Le nombre de joueurs disponibles sera plus conséquent : une bonne douzaine, avec des professionnels côtoyant des golfeurs au look moins sérieux. L'édition 2002 s'annonce plus complète que les précédentes, avec des coups d'une précision redoutable. Il ne reste plus qu'à juger sur pièces !

Éditeur : EA Sports • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002





Ce nouvel opus bénéficie d'un moteur 3D plus performant. Chaque joueur affichera une personnalité différente.

Super Trucks



Voici un exemple de pare-chocs bringuebalant.



La vue interne offre les meilleures sensations !



Cherchez le camion Darty…

Depuis Eighteen Wheeler de Sega, on n'avait pas piloté de camions dans un jeu vidéo. Grâce aux programmeurs de Jester Interactive, cette petite carence sera bientôt comblée avec leur prochain soft de courses de poids lourds. Super Trucks possède le mérite de détenir les véritables licences des écuries et pilotes de la discipline. Ce qui explique d'ailleurs les stickers et autres sponsors qui garnissent les divers véhicules du jeu. Côté gameplay, le titre dispose de modèles « physirrrrres » fort réalistes qui retranscrivent avec brio la lourdeur des camions, avec notamment le léger balancier avant-arrière des trucks et le comportement naturel des suspensions. De plus, il est possible de dégrader la carrosserie et d'affecter ainsi par exemple la transmission de la direction. Doté d'une prise en main arcade ou simulation, au choix, les férus de conduite des deux écoles pourront enfin se mettre d'accord. Ajoutez à cela une gestion de la météo en temps réel et des replays dignes de Gran Turismo (vue au sol, vue aérienne en hélicoptère…), et vous obtiendrez un jeu atypique qui aura l'avantage de sortir des sentiers battus des habituels softs de courses.

Éditeur : Big Ben Interactive • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002

en bref

FINAL FANTASY SUR GC ET GBA !

Ça y est, c'est enfin officiel : Square et Nintendo créent la surprise en parvenant à un accord, par l'intermédiaire d'une société affiliée, financièrement appuyée par le Q Fund de Yamauchi et présidée par Akitoshi Kawazu de Square (qui a travaillé sur SaGa et Legend of Mana). Les projets Final Fantasy concernent la GameCube et la GBA, et s'appuieraient (mais là nous repassons dans le domaine de la supposition) sur la série animée également en production : Final Fantasy Unlimited. En tout cas, les titres en production devraient être exclusifs à Nintendo, et mettre à profit la connectivité GBA/GC (ci-dessous un personnage de Final Fantasy Unlimited).



Télex

Le Capcom Vs SNK 3 sur GameCube n'est pas pour tout de suite puisqu'il faudra se contenter d'un portage du précédent numéro sorti sur Dreamcast et PS2. Capcom Vs SNK 2 : Mark of the Millenium 2001 vient grossir la liste des jeux GameCube.

LES VENTES XBOX STOPPÉES AU JAPON



Deux chaînes de magasins spécialisés d'assez grande envergure, Laox et Sakuraya, ont arrêté pour le moment de vendre la Xbox, à cause du trop grand nombre de retours de machines défectueuses. La photo ci-dessus montre un écriteau dans une de ces boutiques titrant : « Nous sommes désolés, mais nous avons arrêté de vendre la Xbox ». Affaire à suivre

Télex

Luigi's Mansion se refait une p'tite beauté puisque la version européenne sera en 60 Hz. Comme, en plus, on pourra bénéficier du RGB via le câble officiel, le rendu risque d'être sublime !

BURNOUT SUR GAMECUBE

Acclaim éditera bientôt Burnout, le jeu de course, sur la console de Nintendo. Chez Criterion (développeurs), on insiste sur certaines nouveautés : l'anti-aliasing (heureusement), le 60 Hz en PAL, un nouveau modèle d'éclairage, un moteur physique et des modèles de déformation améliorés, ainsi que de meilleurs effets spéciaux, sans oublier le support de la manette Wavebird. Une version Xbox est également en développement. (Photo ci-dessous : GameCube.)



Star Wars : Rogue Leader

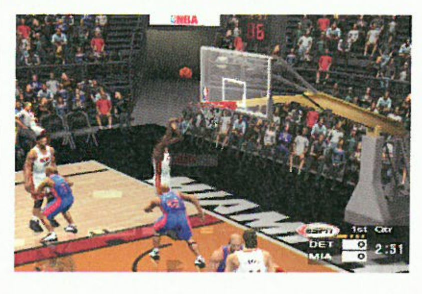
Rogue Squadron 2

Rogue Squadron est sans conteste un des jeux les plus attendus de la GC pour sa sortie en Europe. Bien qu'il s'agisse d'un shoot classique sans grosses innovations par rapport au premier, le titre est ultra-immersif. Il s'agit d'un véritable jeu de dog-fight où l'on est constamment collé à son adversaire, contrairement à Ace Combat où l'on abat ses ennemis à plusieurs kilomètres de distance. Les remakes des batailles spatiales épiques comme celle de l'Étoile Noire sont mortellement retranscrites et l'excellente vue cockpit permet de rentrer encore plus dans le trip. Techniquement, ça tue la gueule, le bump mapping et autres effets de lumière sont tout bonnement hallucinants. De plus, les missions sont variées et présentent un véritable challenge grâce à un système de médailles permettant de débloquer de nouveaux vaisseaux et niveaux. Un jeu qui pourrait justifier à lui seul l'achat de la machine !

Éditeur : Ubi Soft • Machine : GameCube
Sortie en Europe : 3 mai 2002


La vue cockpit est vraiment impressionnante !


De nombreux vaisseaux sont disponibles, même le Falcon Millenium !



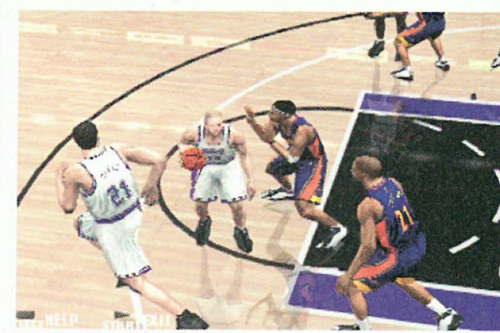
ESPN NBA 2 Night 2002

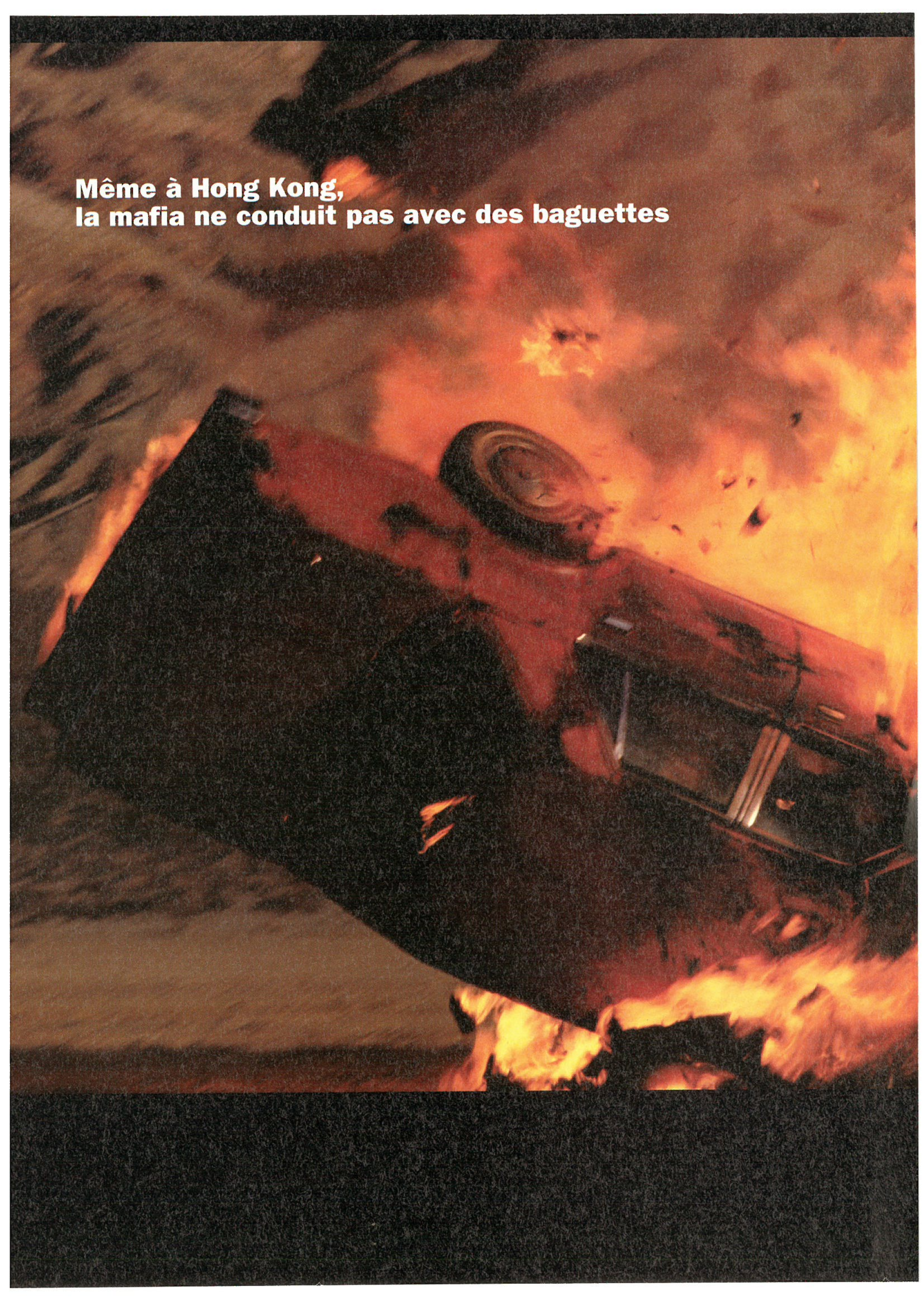
Autant mettre les points sur les « i » et des barres sur les « t » tout de suite : les fans de ballon orange n'ont pas grand-chose à attendre de cette édition 2002 de ESPN NBA 2 Night. En fait, on retrouve exactement les mêmes problèmes que dans les autres versions. Si, esthétiquement, cette simulation de basket reste encore dans la course avec des joueurs relativement bien modélisés, le gameplay, lui, laisse toujours autant à désirer. Les déplacements manquent incroyablement de souplesse et la maniabilité est vraiment d'une rigidité rédhibitoire (dites-le très vite pour voir). La motion capture n'a pas non plus beaucoup évolué et les mouvements manquent globalement de naturel (argh, les contacts entre les joueurs !). Enfin, tout ça pour dire qu'on se situe une nouvelle fois à des millions d'années-lumière de NBA 2K2 de Sega. À ce titre, rappelons que le petit bijou de Visual Concept est sur le point d'arriver sur PlayStation 2, ce qui risque de compliquer méchamment la tâche de NBA 2 Night 2002. Voilà, vous savez tout, c'était juste une petite niouze à caractère informatif, inutile d'en rajouter. Enfin, j'me comprends…

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002



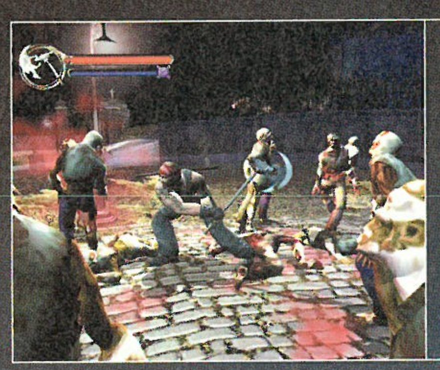
Un feeling lourd et rigide.


Rien à signaler d'extraordinaire du côté de la motion capture.


Même à Hong Kong,
la mafia ne conduit pas avec des baguettes

Hunter : The Reckoning

Machine : Xbox • **Disponibilité :** Printemps 2002





C'est amusant comme Hunter : The Reckoning s'annonce comme un grand jeu de chasse aux zombies saupoudré d'une finesse toute ricaine et d'un gameplay ultra-poussé. L'un des titres les plus attendus de l'année par Bob, le pompiste du coin.

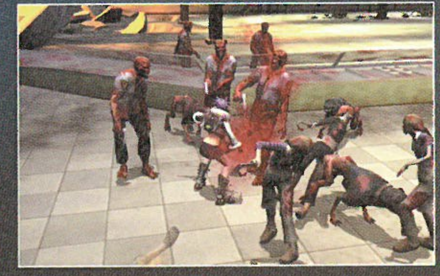


FOR EYES ONLY

APRÈS QUELQUES MOIS D'ABSENCE, FOR EYES ONLY EFFECTUE UN COME-BACK FRACASSANT ! STAR INCONTESTÉE DE CETTE RUBRIQUE DU MOIS D'AVRIL : LA GAMECUBE. UNE CONSOLE QUI, SI ELLE TARDE À FAIRE SES PREUVES, SEMBLE NÉANMOINS NOUS PROMETTRE UN FUTUR PLUS RADIEUX. D'AILLEURS, COMME LE SOULIGNE SI BIEN LE TRÈS MÉTAPHYSIQUE FUN-CHANG : « UNE PARTIE IMPORTANTE DE LA SAGESSE ET DE LA CONNAISSANCE CONSISTE À NE PLUS VOULOIR TRANSFORMER LES GENS EN CE QU'ILS NE SONT PAS, MAIS À ACCEPTER CE QU'ILS SONT, À COMPRENDRE LEUR EXPÉRIENCE DE VIE. » COMME QUOI…

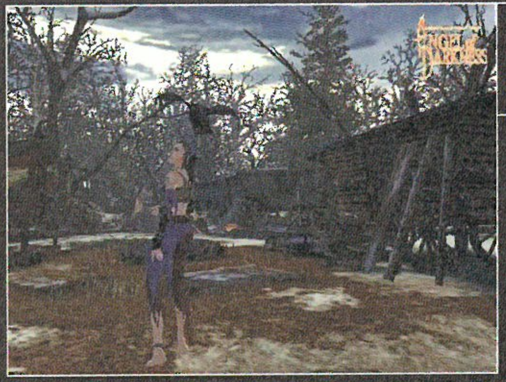


Les effets spéciaux et autres artifices pyrotechniques se montrent particulièrement dignes de la Xbox. « Oui, M. Gates, ti marche comme prévou. Li couillons y sont tombés dans li piège ! »

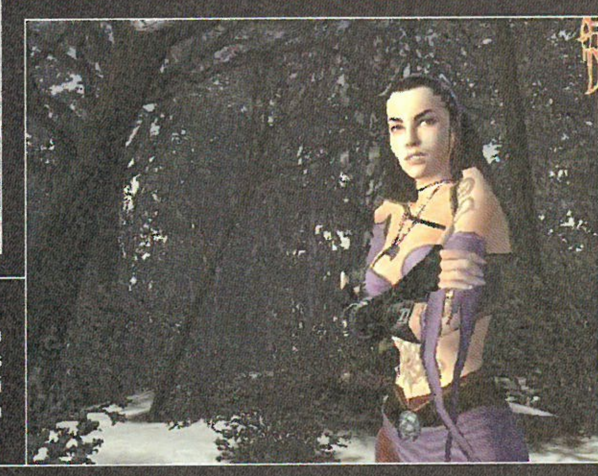


Nightmare Creatures 3 : Angel of Darkness

Machines : GameCube, PlayStation 2, Xbox
Disponibilité : Courant 2003



Vous pourrez fusionner avec votre corbeau démoniaque et muter pour devenir… le maaaaîtreee du mooonde ! Enfin, du morphing qui calme méchamment en perspective.

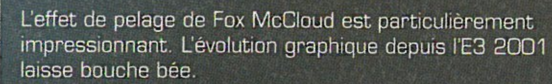


Avant d'affronter l'infâme Adam Crowley, cette charmante bohémienne devra traverser de sombres forêts magnifiquement modélisées. Elle fera aussi plein de trucs supra-sympas mais qu'on ignore encore.

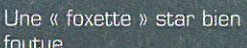
Star Fox Adventures

Machine : GameCube • Disponibilité : Courant 2002





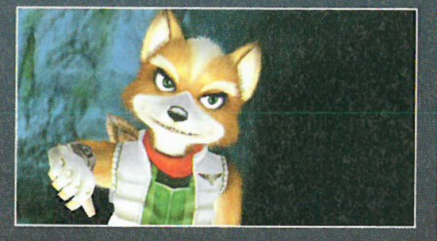
L'effet de pelage de Fox McCloud est particulièrement impressionnant. L'évolution graphique depuis l'E3 2001 laisse bouche bée.



Une « foxette » star bien foutue...



Vastes et riches, les décors exotiques renforcent l'immersion.



Avec ses personnages tout mignons et ses graphismes enchanteurs, Star Fox Adventures pourrait bien faire l'unanimité auprès des possesseurs de GameCube.

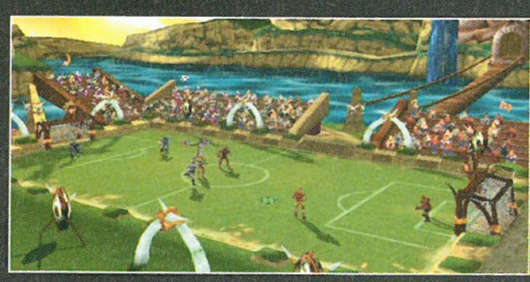


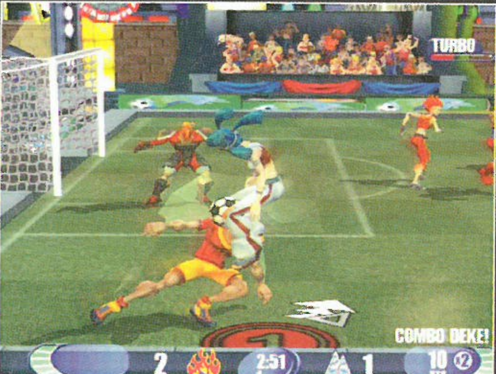
Soccer Slam

Machine : GameCube • Disponibilité : Printemps 2002



Développé par les p'tits gars de Visual Concepts, l'une des plus brillantes teams de Sega, Soccer Slam semble s'orienter vers du foot sauce SSX. En clair, no rules et spectacle maximum !





De multiples combinaisons ahurissantes seront disponibles pour foutre le dawa dans la défense adverse !



ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINES : PLAYSTATION 2 / XBOX
DISPO. EUROPE : MAI 2002

STUNTMAN
Pour l'amour du risque

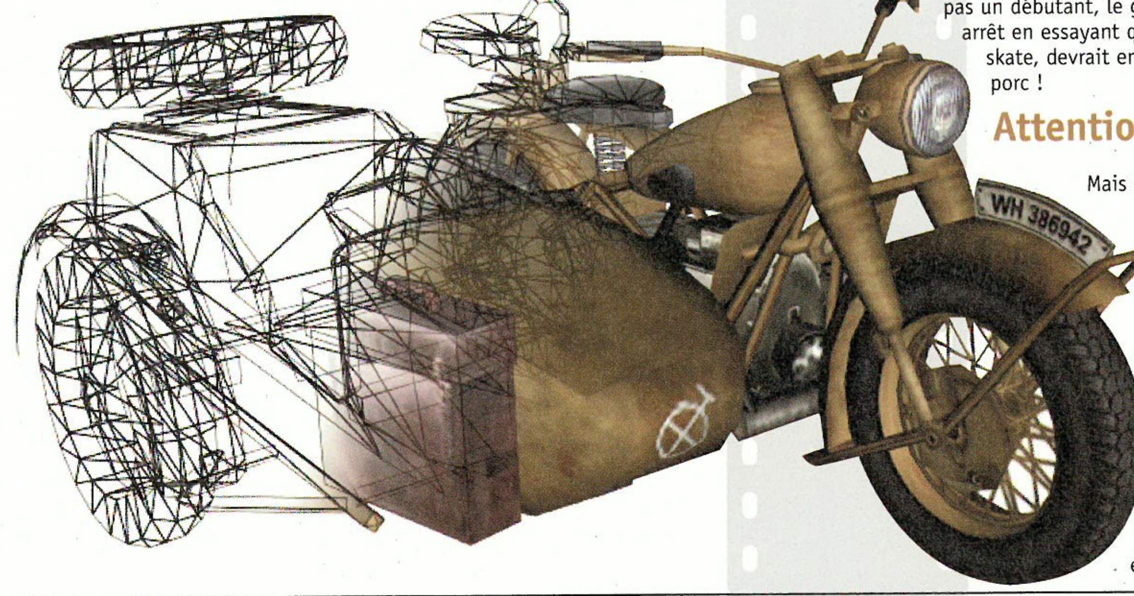
Si ma mémoire est bonne, voilà près d'un an que l'on vous parle de Stuntman, et cela fait plus de 6 mois que nous ne lui avons pas consacré quelques lignes dans nos pages. De retard en retard, cette « arlésienne » du jeu vidéo devrait quand même voir le jour avant l'été 2002 ; on l'espère du moins aussi fort que vous. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que ce nouveau soft estampillé Reflections (Driver 1 et 2) soit la bombe vidéoludique que tout le monde souhaite. À l'instar de MGS2 qui, malgré une attente interminable, a rempli pleinement son contrat, Stuntman (comme The Gateway) n'a donc pas le droit à l'erreur. Pour tenter de nous en convaincre, voici les dernières infos glanées à droite et à gauche, et de nouvelles images toujours aussi prometteuses.

par Mister Brown



AVANT-PREMIÈRE

Rappelons très rapidement que dans Stuntman, vous incarnerez un jeune cascadeur qui ne demande qu'à devenir le meilleur des meilleurs, la crème de la crème. Engagé par un réalisateur intransigeant, confortablement installé dans son fauteuil avec un énorme barreau de chaise dans la bouche, la superproduction hollywoodienne dans laquelle vous jouerez sera le point de départ de votre nouvelle carrière. Ce film qui vous entraînera dans 6 pays et environnements différents (Alpes, Londres, Bangkok, Monaco, Égypte et Louisiane) mettra vos talents de casse-cou à rude épreuve. La prise de risque maximale pour réaliser les plus belles cascades fera de vous le chouchou de toute l'équipe de tournage. Ainsi, en fonction de vos performances, les moyens qui vous seront accordés deviendront plus importants ; certains producteurs pourraient même vous faire les yeux doux pour que vous tourniez dans leurs productions. Avec ses deux modes de jeu (Arcade et Histoire), Stuntman est peut-être en passe de devenir le jeu le plus novateur de ces dernières années. En suivant les consignes du réal', tous les environnements interactifs, donc destructibles, les différents plans de caméra et les nombreux modèles qu'il faudra apprendre à piloter, Stuntman prend le pari de faire de vous le digne successeur de Rémy Julienne. Mais pour ce nouveau titre, Reflections s'est attaché les services de Vic Armstrong, un « vétéran » américain, virtuose de la cascade. Dernièrement, on lui doit les doublures d'acteurs et d'actrices dans des films comme *Charlie's Angels, Terminator 2, Indiana Jones* ou encore certains *James Bond*. Autant dire que ce n'est pas un débutant, le gars ! Willow, qui se vautre sans arrêt en essayant quelques tricks de base avec son skate, devrait en prendre de la graine. Ce gros porc !



Attention (au) moteur !

Mais n'allez pas croire que ce jeu sera de tout repos. Si le mode Arcade propose des arènes pour faire le malin avec des sauts de la mort, le mode Histoire promet d'être beaucoup plus prenant, même si quelques doutes subsistent concernant sa durée de vie. Dans ce mode, vous irez jouer les « globe-trotters » dans les 6 pays disponibles, aux commandes des différents engins. On peut d'ores et déjà tabler sur une quinzaine de modèles : pousse-pousse et taxi en Thaïlande, side-car, tank et





Pour l'instant, la modélisation de certaines caisses n'atteint pas des sommets.

Si l'on en croit les développeurs, l'aliasing devrait se montrer des plus discrets.



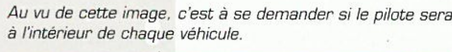
UN CONCEPT NOVATEUR QUI TARDE À CONFIRMER



halftrack en Égypte, voiture de course sur la corniche d'or, pick-up et bus d'écoliers en Louisiane, scooter des neiges dans les Alpes Françaises... j'en passe et des meilleures. Tous ces véhicules, dont on ignore encore le comportement du modèle physique, seront entièrement destructibles, si bien que l'on pourra terminer une scène avec une caisse « désossée ». Après quoi, vous pourrez bidouiller les nombreux replays de vos exploits si le plan est réussi. Pour la première fois dans un jeu, les ralentis seront presque aussi importants que le jeu lui-même, puisque vous aurez la possibilité de créer vos propres bandes-annonces et ensuite faire le cador auprès de vos potes et « potesses ». Reflections, qui est en train de mettre le paquet pour sortir ce titre totalement inédit, a visionné de nombreuses séries et productions cinématographiques pour que Stuntman soit à la hauteur de nos espérances. *James Bond, Cannonball, Les Blues Brothers, Bullit, Mad Max, Vanishing Point, The Chase, Merci pour le chocolat, The Driver, French Connection, Starsky et Hutch, Shérif fais-moi peur*... font partie des grands classiques qui ont inspiré les développeurs. Si tout se passe normalement, Stuntman arrivera au mois de mai de cette année sur PS2 et la première version jouable ne devrait pas tarder à nous parvenir. Une preview très attendue, notamment en ce qui concerne le gameplay et les environnements graphiques. La version Xbox est également prévue à cette même date et une rumeur fait état d'un Stuntman GameCube ! Rendez-vous donc le mois prochain pour de nouvelles infos.

Le nombre de points de déformation de chaque caisse est juste hallucinant. Ça promet !



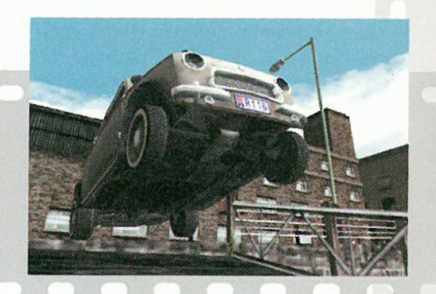




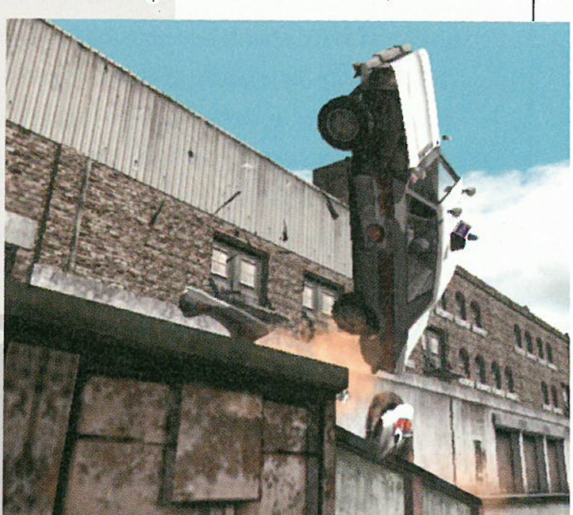


Tous les environnements urbains devraient donner lieu à de nombreuses prouesses de pilotage.





Au vu de cette image, c'est à se demander si le pilote sera à l'intérieur de chaque véhicule.



ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : JUIN 2002



Photos issues de la version PC

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

La simu ultime sur Xbox ?

Alors que la nouvelle saison de Formule 1 est maintenant bien lancée, Infogrames en profite pour sortir de sa boîte à malice le nouvel épisode de la série des Grand Prix. Toujours réalisé par le talentueux Geoff Crammond en collaboration avec un studio interne d'Infogrames, ce Grand Prix 4 met en scène la saison 2001 ; ceux qui n'ont pas encore bien mémorisé les nouvelles écuries vont être contents ! Prévue pour juin 2002, cette simulation réalisée simultanément sur PC et Xbox viendra directement concurrencer le F1 2002 d'EA, qui a d'ores et déjà fixé la barre très haut sur Xbox en matière de simulation (test dans ce numéro). Il faut avouer qu'on avait été agréablement surpris par la qualité atteinte par le titre d'EA. Le team anglo-français pourra-t-il relever le défi ?

par Karine

La transition paraissait plus qu'évidente ! Développée sur PC depuis 1992, la série des Grand Prix a toujours été en s'améliorant, pour atteindre en 2000 avec GP3 une simulation plus que convaincante qui offrait des réglages pointus alliés à une conduite subtile. Certains lui ont reproché un petit retard technologique, ce qui semble avoir été le cheval de bataille des développeurs. Ainsi, GP4 prendra en compte de nombreux effets de lumière, avec reflets photo-réalistes sur les monoplaces et ombres sur la piste, ou encore les ondes de chaleur dégagées par les moteurs. La modélisation des voitures a bénéficié des plus grands soins, et notamment de la collaboration de l'équipe Arrows dirigée d'une poigne de fer par Tom Walkinshaw. Les développeurs ont également porté leurs efforts sur un rendu réaliste des forces centrifuges des voitures, ainsi qu'une meilleure I.A. des pilotes adverses. Chaque bolide devrait offrir un réglage ultime. GP4 ne devrait pourtant pas s'adresser uniquement aux pros de la discipline ; les néophytes trouveront toutes les aides de pilotage nécessaires au niveau du freinage ou de la trajectoire à adopter. Avec comme choix de configuration disponible, celle du Rookie, de l'Amateur, du Semi-Pro, du Pro et de l'As des As. Votre bolide affichera les dégâts infligés durant la course, ainsi que les failles mécaniques telles qu'une rupture de suspension ou encore des pneus crevés. Cinq modes de jeu seront proposés. La Course Rapide permettra de configurer un circuit, un pilote, le nombre de tours et la position sur la grille de départ. Le mode Non-Championship s'apparente au mode Full Championship Season, à la



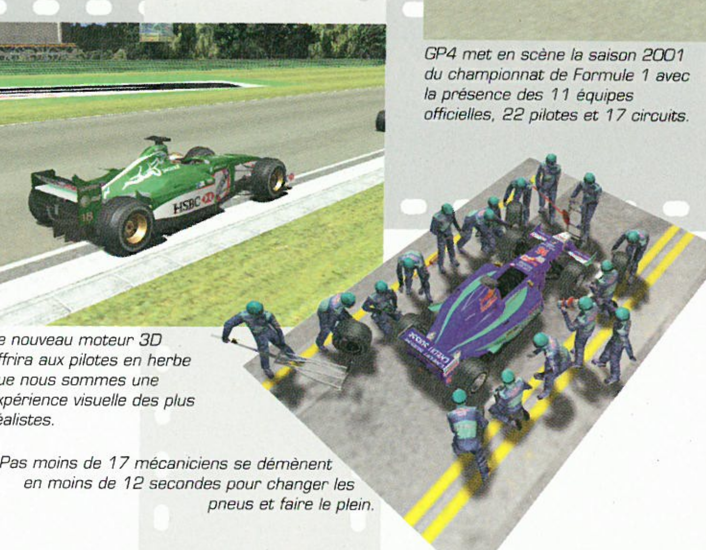
Les monoplaces ont été finement modélisées. Les sponsors officiels restent présents.



GP4 met en scène la saison 2001 du championnat de Formule 1 avec la présence des 11 équipes officielles, 22 pilotes et 17 circuits.



Chaque circuit a bénéficié de la technique du GPS pour que chaque bosse, chaque dénivelé soit ressenti. Enfin, c'est ce qu'ils disent !



Le nouveau moteur 3D offrira aux pilotes en herbe que nous sommes une expérience visuelle des plus réalistes.

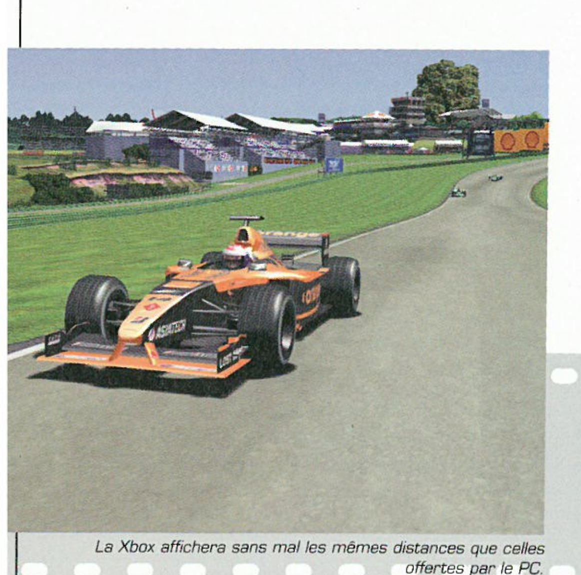
Pas moins de 17 mécaniciens se démènent en moins de 12 secondes pour changer les pneus et faire le plein.

différence que ça compte pour du beurre. Ce mode de « Non Championnat » est en fait un excellent entraînement pour se mettre dans l'ambiance de la compétition, puisque seront disponibles les essais libres, les qualifs, une course sur un circuit au choix ou bien la simulation d'un week-end de Grand Prix dans sa totalité. Le mode Practice vous permettra d'affronter le bitume seul comme un grand, tandis que le mode Quicklaps ravira les amateurs de conduite en arcade, qui pourront affronter s'ils le désirent la totalité des 22 pilotes. Les changements brusques de climat seront intégrés ; reste à voir si le réalisme sera poussé jusqu'à ce qu'il pleuve d'un côté du circuit alors que l'autre moitié est sèche, comme cela arrive souvent à Hockenheim par exemple. Les sons seront également améliorés puisque l'on pourra dorénavant entendre les moteurs de tous les participants, chose impossible dans GP3, pour les connaisseurs. Chaque pilote pourra utiliser sa radio pour communiquer avec ses ingénieurs respectifs, ou hurler contre un élément défectueux. Les commissaires de piste et les mécaniciens des différentes équipes sont passés de la 2D à la 3D grâce à la magie de la motion capture. GP4 possède la licence officielle de la FIA, ce qui lui permet logiquement d'afficher avec moult détails les équipes qui ont participé au championnat 2001. Le titre d'Infogrames s'avère des plus complets, et les visuels disponibles nous promettent une immersion totale. C'est tout ce que l'on souhaite ! Les sensations offertes par la conduite seront donc déterminantes pour départager les titres existants ou à venir. GP4 bénéficie d'un moteur graphique totalement nouveau, afin d'offrir au joueur un environnement détaillé. Il est vrai que les décors des jeux de F1 sont souvent vides et impersonnels. Le GPS (Global Positioning System) a été utilisé pour une représentation fidèle de chaque circuit. Toutes ces données ont été mises en place dans un premier temps pour le développement du titre sur PC, mais on se doute bien que le passage sur Xbox n'induira pas moult changements. Les titres n'en finissent plus de pleuvoir sur la console de Microsoft. Avec l'E3 qui approche et qui nous réserve toujours des annonces fracassantes, on se demande bien quelle discipline sportive ne sera pas représentée sur Xbox !





GP4 SE DONNE LES MOYENS DE CONVAINCRE FACE À LA NOUVELLE RÉFÉRENCE ÉTABLIE PAR LE F1 2002 D'ELECTRONIC ARTS



La Xbox affichera sans mal les mêmes distances que celles offertes par le PC.





NINTENDO GAMECUBE™



VENEZ LA DÉCOUVRIR EN AVRIL DANS VOTRE MICROMANIA...

...ET REPARTEZ AVEC

- LE GUIDE OFFICIEL
- LE CDROM

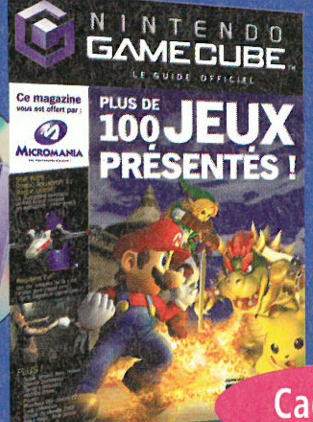


AVEC



Écoutez ***Groove Station*** *du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et* ***GAGNEZ 5 JEUX*** *le mardi à 19 h 30 !*





Cadeau !





Déjà plus de 2 millions de Micromanes !

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELL
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUI
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

Shigeru Miyamoto à Paris. Un événement. L'occasion rêvée de tenter d'en apprendre un peu plus sur les futurs projets de Nintendo, sur le positionnement de la GameCube… tout en admirant au passage de fugitives vidéos de Mario Sunshine, Metroid Prime, ou encore Star Fox Adventures et Eternal Darkness. Zelda ? Miyamoto le garde pour l'instant près de son cœur, nous demandant de balayer les préjugés et d'attendre. Hier comme aujourd'hui, Shigeru Miyamoto reste un créateur atypique, plus prompt à parler sensations et imagination que froide réalisation…

Interview

L'incarnation de la « Nintendo Difference »

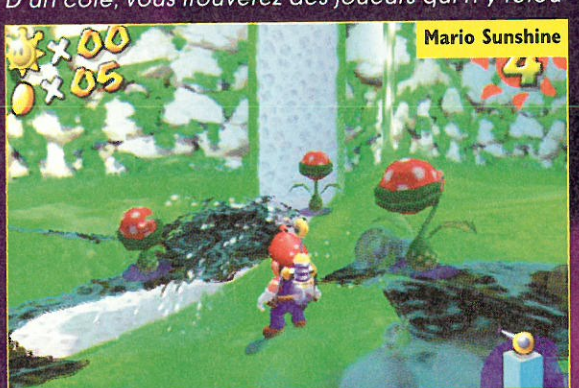
Joypad : La GameCube sera la dernière console nouvelle génération à voir le jour en Europe. Considérez-vous cela comme un désavantage ?

Shigeru Miyamoto : Nous aurions pu lancer la GameCube dès le mois de mars et nous retrouver dans une position frontale face à la Xbox, mais dans ce cas, nous n'aurions pas réussi un bon lancement. À cette période de l'année, nous n'aurions pu fournir qu'une faible quantité de consoles et c'est une situation regrettable, aussi bien pour les revendeurs que pour les joueurs. En choisissant la date du 3 mai, nous serons capables de proposer 500 000 consoles dès le lancement, pour très rapidement atteindre le million d'unités disponibles. N'oubliez pas aussi que la GameCube sera accompagnée de 21 jeux, ce qui constitue un record, tout comme le prix, que nous avons volontairement placé de manière très compétitive. La GameCube n'est pas une console élitiste, elle s'adresse à toute la famille grâce à une gamme de titres variés.



Nintendo a récemment déclaré vouloir raccourcir la durée de vie de ces jeux. Une étonnante démarche…

N'oubliez jamais qu'il faut avant tout juger la durée de vie d'un jeu en fonction de son concept. Luigi's Mansion, par exemple, est un titre qui s'articule autour d'une histoire ; une fois tous les obstacles franchis, l'aventure est achevée. En revanche, un jeu comme Pikmin peut s'appréhender de plusieurs manières. D'un côté, vous trouverez des joueurs qui n'y retoucheront plus, une fois les 10 niveaux traversés, tandis que d'autres tenteront d'obtenir tous les secrets, de tout découvrir et passeront alors beaucoup plus de temps dessus. J'ai conçu Pikmin avec l'espoir que chaque joueur s'essaiera à l'aventure trois fois. Au lieu de prendre le risque de diluer la durée de vie d'un jeu, nous avons décidé de nous concentrer sur leur côté unique en travaillant avec des petits groupes de développeurs.

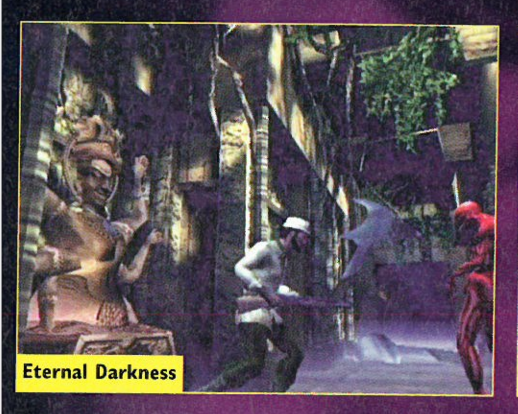


Suivant visiblement la mouvance Luigi's Mansion, Mario sera muni d'un jet d'eau afin « de nettoyer les couleurs qui coulent du ciel », dixit Miyamoto. Étonnant…

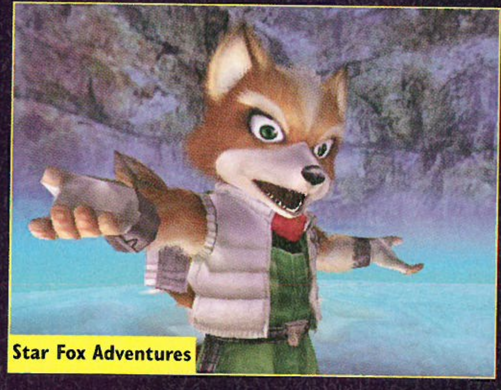
Il en sera de même pour les prochains Zelda et Mario ?

Pas tout à fait. Comme vous pouvez l'imaginer, le prochain Legend of Zelda sollicitera de nombreux talents et l'équipe qui s'en charge est assez développée. En revanche, pour Mario Sunshine, je pense qu'il est préférable de rester avec une équipe plus restreinte. Nous avons repris les bases de Mario 64, tout en y apportant de nombreuses innovations, aussi bien graphiques qu'en termes de gameplay. Il s'agira assurément d'un titre dans lequel vous apprécierez vous replonger à de nombreuses reprises.

Shigeru Miyamoto


Eternal Darkness


Metroid Prime


Star Fox Adventures

CHEZ NINTENDO NOUS TENTONS AVANT TOUT DE « TRAHIR » LES ATTENTES DES JOUEURS, MAIS DANS LE MEILLEUR SENS POSSIBLE…

Lors de l'E3 2001, quelques images de Mario Kart GameCube avaient été dévoilées. Peut-on en apprendre un peu plus ?

Il s'agissait d'un simple clin d'œil. En revanche, depuis, nous avons multiplié les réunions afin de mieux cerner ce que nous devrions intégrer à un nouveau Mario Kart. Actuellement, nous avons pris les décisions définitives concernant les changements en profondeur à apporter au gameplay par rapport aux précédents épisodes. Nous devrions être capables de vous en apprendre plus au début de l'année prochaine, voire lors du prochain E3…

Hormis vos propres projets, quels sont actuellement les titres qui vous impressionnent le plus sur GameCube ?

Il m'est particulièrement difficile de répondre objectivement à ce type de question, je me suis d'ailleurs imposé de ne jamais commenter le travail des autres. Cependant, Star Wars Rogue Leader m'a fait une forte impression, tout comme Resident Evil dont la production sur GameCube me réjouit réellement. Actuellement, chez Nintendo, nous souhaitons vraiment offrir une ludothèque variée.



Mario Sunshine

À ce titre, Nintendo semble vouloir attirer des développeurs proposant un contenu plus mature. Un message qui ne trouve pas encore écho chez tous les éditeurs…

J'avoue que lorsque je m'adresse aux différents développeurs, ils me répondent souvent que s'ils désirent créer des jeux pour nous, ils s'adresseront avant tout à un public d'enfants. Ils pensent que nous ne souhaitons que ce type de jeux, mais ils commettent là une erreur. Nous sommes avant tout attachés à obtenir un contenu original et attractif, c'est l'essentiel. Nous essayons d'ailleurs d'intensifier ce message en produisant nous-mêmes des jeux plus adultes en interne.

Et la fameuse « Différence Nintendo » ?

Nous devons nous ouvrir à tous les publics, mais si vous me demandiez ce qu'il y a de vraiment unique chez Nintendo, je ne vous parlerai pas du côté « enfant », mais plutôt du sens de l'innovation, comme la connectivité GameCube/Game Boy Advance, mais aussi le respect de nos personnages avec la création de suites réellement novatrices. Par exemple, il nous serait très facile de développer un Pikmin 2 en incluant juste de nouvelles cartes et un scénario remanié, mais j'ai en tête quelque chose de tout à fait différent. Vous risquez d'être surpris.

Hiroshi Yamauchi a déclaré vouloir prendre sa retraite prochainement. Pensez-vous que cela aura une incidence sur le futur de Nintendo ?

Très sincèrement, je n'en ai pas la moindre idée. Actuellement, nous avons beaucoup appris de lui, sur la manière dont nous pouvons faire évoluer notre société. Nous ne pourrons donc pas nous défaire immédiatement de son influence. Ses dernières décisions auront d'ailleurs des répercussions pendant quelques années encore. Peut-être aurons-nous toutefois plus de liberté après son départ, mais s'il vous plaît, ne le répétez pas (sourire).

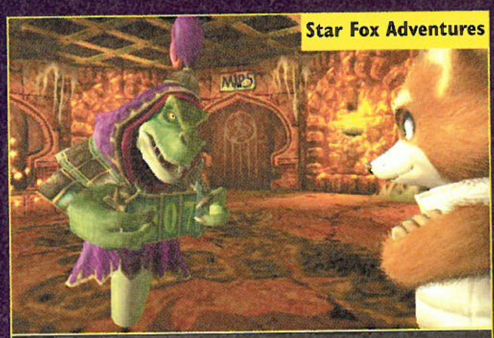
Que pensez-vous de la Xbox ? Microsoft vous apparaît-il comme un dangereux concurrent ?

Pour être franc, la Xbox est une console articulée autour d'une excellente architecture technique. C'est une bonne machine, les Japonais ne portent pas de chaussures chez eux, et ils n'aiment pas les objets trop imposants. La Xbox est énorme, ainsi que la manette qui est vraiment trop grosse et cruellement inconfortable. Regardez la manette GameCube, elle est si pratique !

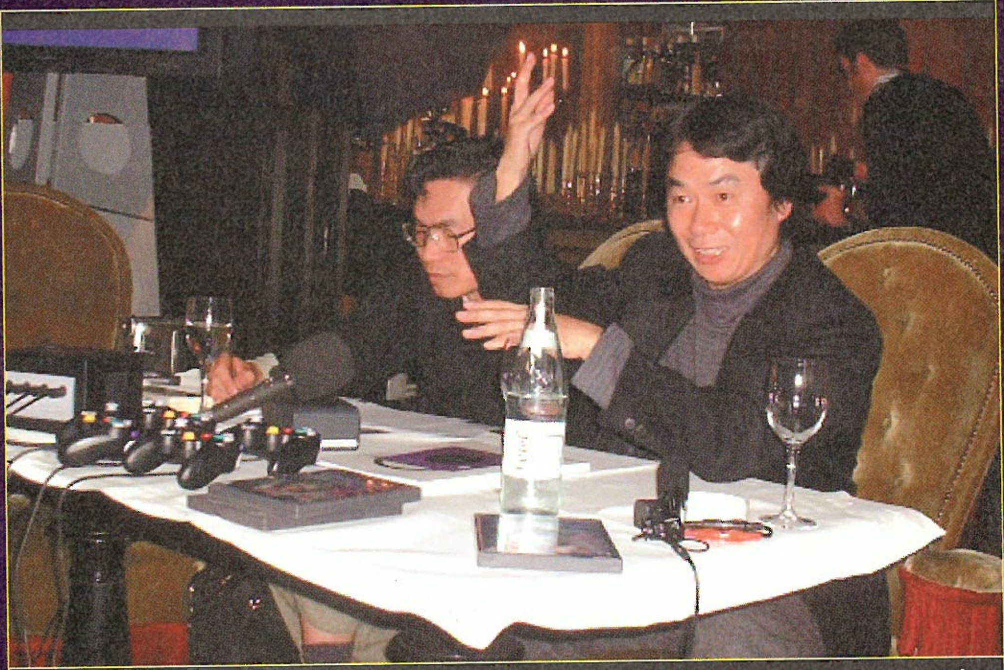
Après la plainte de nombreux joueurs concernant le look du prochain Zelda, un sondage officiel a été proposé sur le site Nintendo. Une pratique qui pourrait être interprétée comme une remise en question de vos choix artistiques…

Je suis en effet au courant des diverses pétitions concernant Zelda. En fait, ce sont les plus jeunes membres de mon équipe qui vont souvent sur le Net et me font remonter ces informations. Bien sûr, j'écoute l'opinion de chacun, mais je ne peux pas non plus suivre tout le monde. Vous savez, sur Internet les mouvances sont très changeantes. En outre, un Zelda plus réaliste pourrait

PAR GOLLUM



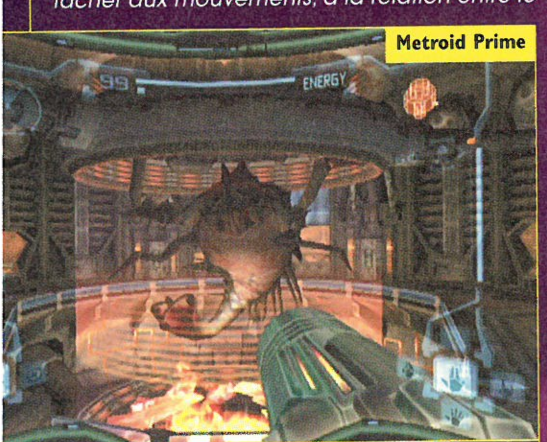
Riche et graphiquement impressionnant, Star Fox Adventures s'annonce comme l'une des grandes... aventures de la GameCube.


Même s'il semble de plus en plus devenir le RP de luxe de Nintendo, Shigeru Miyamoto garde un regard affûté et amusé sur les jeux vidéo. C'est un fait, tout le monde boit ses paroles.

potentiellement poser quelques problèmes si nous souhaitions instaurer une connexion entre la GameCube et la Game Boy Advance. Chez Nintendo, nous parlons de « Différence ». Nous tentons avant tout de « trahir » les attentes des joueurs, mais dans le meilleur sens possible...

Vous avez souvent dit qu'il faudra se faire une opinion définitive la manette en main...
Tout à fait. Le jeu sera présenté pour la première fois en version jouable au prochain E3, tout comme Mario Sunshine. Je vous demande vraiment de prendre la manette et de vous y essayer. Actuellement, je ne préfère pas montrer de nouvelles vidéos car je reste intimement persuadé que nous ne parlerions alors que de graphismes. Pour moi, il ne s'agit pas du point essentiel lorsqu'on parle de « jeu vidéo ». Un jeu se doit d'être pris en main, le joueur doit s'imprégner de l'univers.

La course au réalisme dans laquelle se sont lancés de nombreux développeurs ne semble pas trop vous attirer...
Je vais vous poser une question : qu'est-ce que le réalisme dans un jeu ? Personnellement, je n'ai pas vraiment de réponse arrêtée. S'agit-il d'une image au rendu plus fin, d'animations très détaillées ? Regardez dans de nombreux titres, on aperçoit des mains bien rendues mais dont les doigts traversent l'objet qu'ils tentent de saisir. Le réalisme s'évanouit alors instantanément. Dans cet exemple précis, plus que de modéliser parfaitement tous les doigts, je préfère m'attacher aux mouvements, à la relation entre le corps, le bras, la main. La souplesse d'une animation m'apparaît plus importante qu'une simple réalisation graphique réaliste.



Même si la représentation du jeu a énormément évolué, Metroid Prime a été conçu par et pour des fans. Wait and see.

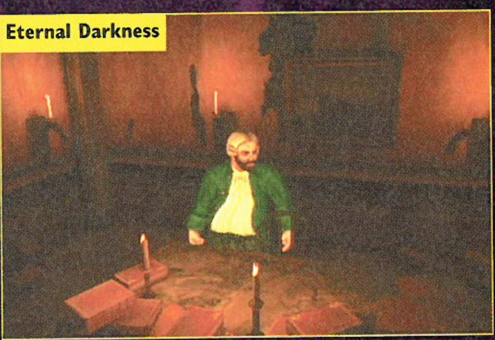
Certains annoncent une arrivée imminente des Pokémon sur GameCube...
Nos plans concernant un tel titre sur GameCube ont récemment évolué. Nous avions déjà pensé à une direction précise, mais finalement, il est possible que nous abordions la situation différemment. Quoi qu'il en soit, la prochaine génération de Pokémon Gold and Silver avance et devrait être prête pour la fin de l'année au Japon. Pour l'instant, nous demandons un peu de patience de la part de nos fans, car nous préférons peaufiner ce jeu avant de trop en révéler.

Gardez-vous du temps pour jouer avec vos enfants ?
En tant que créateur de jeux, il reste essentiel de continuer à jouer. Je passe donc du temps avec mes enfants, mais actuellement, ils ont tendance à me battre de plus en plus souvent à Super Smash Bros DX !

En profitez-vous pour leur faire essayer de nouveaux concepts ?
Non, non, mes enfants ne bénéficient d'aucun traitement de faveur en ce qui concerne d'éventuels tests. Vous imaginez, si je révélais quelques informations importantes sur un nouveau jeu à mes enfants, ce serait le meilleur moyen pour que tout le monde l'apprenne (rires). Par exemple, ce n'est qu'après la sortie de Pikmin qu'ils ont réalisé que le titre venait en fait du nom de mon médiator (Pick).

Pourtant, avoir un père si impliqué dans le jeu, on imagine forcément que cela change beaucoup de choses...
Je peux vous assurer qu'à l'inverse, je suis du genre à contrôler le temps qu'ils passent devant l'écran, ce qu'ils regardent, à quoi ils jouent. En fait, pour tout vous avouer, ils comptaient s'acheter une GameCube avec leur argent de poche, et j'ai refusé. Au contraire, j'ai préféré la leur louer. Avec ce système, ils sont obligés de me la demander, et comme ça, je peux surveiller le temps qu'ils passent avec.

Une sorte d'éducation par l'envie ?
Lorsque j'étais enfant, j'adorais les mangas mais mes parents ne me laissaient pas en lire autant que je le souhaitais. Pourtant, j'étais tellement attiré que je faisais tout pour m'en procurer, et c'est aussi comme ça que j'ai commencé à dessiner, à réaliser des cartoons, à fabriquer des marionnettes. En fait, cette légère frustration a décuplé mon envie et ma passion. Finalement j'essaye aussi d'appliquer cela avec mes enfants. Si vous avez tout facilement, vous n'êtes pas amené à dépasser le cadre du jeu, à vous impliquer vraiment.





Moto GP Ultimate

Le premier jeu de moto de la Xbox reprend la licence officielle « Moto GP », détenue également par Namco, dont les deux jeux PS2 se sont avérés plutôt moyens. Développé cette fois par Climax, le titre a de bonnes chances de devenir une référence dans son genre. Si vous voulez savoir pourquoi, vous n'avez qu'à lire la suite de l'article, bande de fainéants !



La Xbox en roue libre !

Avant toute chose, laissez-moi vous parler d'une ville. De petite taille, elle se situe au bord de la mer. Il y a donc une plage, un petit port et tout ce qui va avec. On trouve aussi des restaurants vraiment pas mal et une tonne de pubs à visiter. En plus, si je vous dis qu'il s'agit du berceau de la scène Big Beat d'où émergea Fat Boy Slim et compagnie, vous êtes en droit de penser qu'il y a de quoi s'amuser et faire la fête. Eh bien non, pas même en rêve ! Cette ville, c'est Brighton, sans doute ce que j'ai vu de plus déprimant dans toute l'Angleterre ! Il fait moche 25 heures sur 24. Je serais curieux de connaître le chiffre du taux de suicides local, tiens... Enfin bref, dans ce cimetière... euh, cette ville, est installé le studio de Climax qui travaille donc sur la version Xbox de Moto GP. Une visite de deux jours, durant laquelle il a plu quasiment non-stop, nous a permis de voir les grosses qualités du titre. Si, sur PS2, la deuxième version de Namco n'inspire rien d'exceptionnel, sur Xbox, ce n'est pas encore une grosse claque, mais on s'en rapproche énormément ! D'ailleurs, j'ai mal... Et j'ai beau être matinal, j'ai mal...

Une tuerie technikhhhe !

Comme on pouvait s'y attendre, Moto GP sur Xbox reste un jeu d'arcade dans la pure tradition. Pas de surprise à ce niveau-là. La grande différence se situe dans l'aspect technique qui enterre radicalement tout ce que l'on a vu jusqu'à présent dans le genre. Il n'y a qu'à jeter un œil aux photos qui parsèment ces pages pour s'en rendre compte. Certains détails sont juste hallucinants. On remarque une gestion des ombres hyper-poussée qui concerne non seulement les motos sur la piste mais aussi les décors, comme les arbres qui projettent leur silhouette en temps réel sur le circuit. Franchement, voir l'ombre de la meule se déporter en temps réel pendant un virage, ça n'a l'air de rien, mais visuellement, ça en jette vraiment ! Mais la baffe technique vient surtout de la représentation du bitume. C'est tellement beau et le relief est tellement bien rendu qu'à vue de nez, on jurerait qu'il s'agit de bump mapping. Eh bien même pas ! Les développeurs ont utilisé une méthode qui permet de superposer plusieurs textures, donnant ainsi un effet de relief plus vrai que nature. D'ailleurs, pour ceux qui veulent ajouter un mot à leur lexique, ça s'appelle le « multipass texturing ». Niveau frame-rate, là encore, c'était grandiose : du 60 images/seconde constant ! Détail amusant, avant de lancer le jeu, les développeurs nous ont dit de ne pas faire attention aux bugs, qu'il leur restait encore un milliard de choses à optimiser. Sur ce, moi, grand nihiliste parmi les nihilistes, je m'attendais au pire ! Mais que dalle ! Franchement, si tous les jeux buggés pouvaient ressembler à celui-là, on vivrait bien mieux !

Un classique arcade

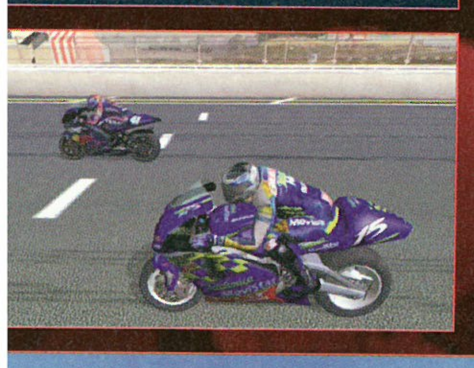
Outre l'aspect graphique, Moto GP est avant tout un jeu d'arcade. Pas question de faire dans la simulation, les développeurs voulaient apporter du fun immédiat aux joueurs. Cela se traduit par une prise en main rapide qui permet de jouer à un niveau plutôt correct dès les premières minutes. Cependant, un véritable effort a été fourni pour offrir une cour-

Racing Technology

Éditeur : THQ
Machine : Xbox
Disponibilité Europe : Juin 2002


La gestion des ombres est vraiment exceptionnelle.


En cas de contact, les pilotes ne se laissent pas faire et réagissent en conséquence.

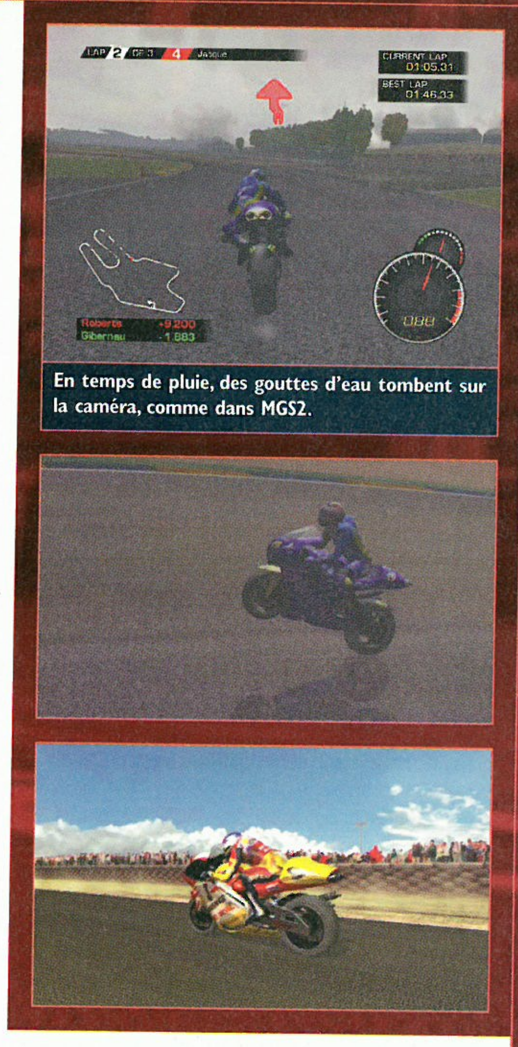


be de progression constante. Ainsi, quelques éléments plus réalistes ont été introduits. Par exemple, chose rare dans ce type de jeu, on dispose de freins avant et arrière placés sur les gâchettes du paddle, que l'on peut utiliser indépendamment ! Ainsi, lors des virages, il sera préférable d'utiliser le frein arrière pour contrôler les dérapages et optimiser la reprise de vitesse en sortie de courbe. Cela dit, ceux qui ne veulent pas se prendre la tête n'auront qu'à se servir du frein normal. De plus, le phénomène d'aspiration qui permet de gagner environ 5 % de vitesse en se plaçant derrière un concurrent est non seulement présent mais surtout très bien retranscrit. En dehors de cela, les autres éléments classiques de l'arcade sont bien présents. En conséquence, la prise de virage se fait essentiellement à fond la caisse. Aussi violent que l'on soit avec la moto, rien n'entraîne de perte d'adhérence à part les chocs avec d'autres concurrents. Et encore, ces derniers doivent être agressifs pour provoquer une chute. De même, on ne trouve pas de gestion d'usure des pneus, ni de dégâts localisés sur la moto. Le jeu fait aussi la part belle aux wheelings et autres burn out, réalisables avec facilité. Au final, bien que les puristes fans de simu' devraient être déçus par rapport à un Superbike sur PC, la plupart des joueurs devraient finalement y trouver leur compte.

The Moto GP Touch

Grâce à la licence officielle, Climax a le droit d'utiliser tous les noms d'écuries et des pilotes, ainsi que les authentiques tracés du championnat du monde 500 cm³. Un élément qui n'a pas été pris à la légère puisque la modélisation des circuits a été faite à l'aide de nombreux bouquins, revues et divers repérages des lieux. Du coup, la modélisation des motos s'annonce hyper-détaillée, sponsors compris. Cependant, Climax a pensé aux passionnés de tuning, en permettant de créer son propre personnage ainsi que sa moto. De ce fait, en début de compétition, vous pourrez choisir un pilote faisant partie du plateau professionnel comme Kenny Roberts Jr, Valentino Rossi ou encore Max Biaggi, ou bien éditer le vôtre des pieds à la tête. D'ailleurs, durant le championnat, pour pimenter le tout, des points vous sont attribués selon vos performances, points qui serviront à améliorer les caractéristiques de votre meule, le tout réparti dans quatre catégories : stabilité, freinage, vitesse maximale et accélération. Ça ne fait pas beaucoup, mais gardez en tête qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, supposant donc qu'on cherche à offrir le maximum de possibilités tout en conservant une certaine simplicité, ce qui est le cas ici.

Pour le design des pistes et des alentours, les développeurs ont fait un repérage. Le résultat est spectaculaire.

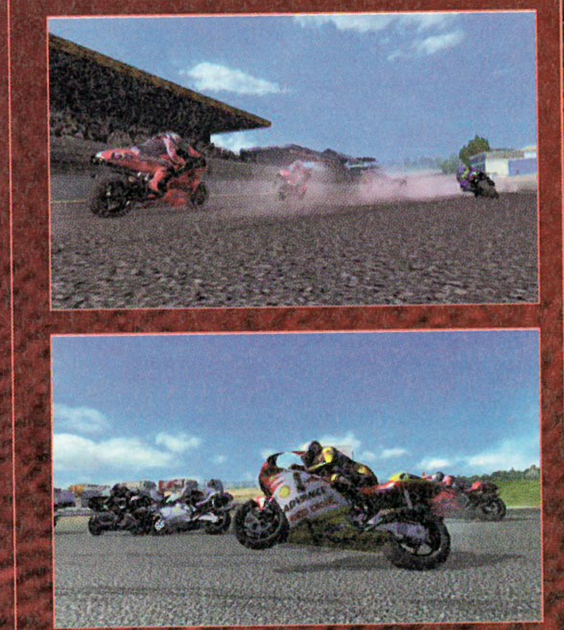

En temps de pluie, des gouttes d'eau tombent sur la caméra, comme dans MGS2.

PAR ANGEL

Moto GP prouve qu'il existe bien un fossé technologique entre la Xbox et les autres consoles...

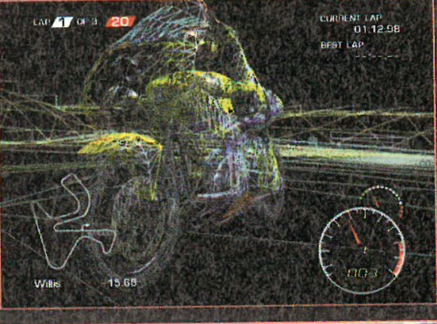
Du classique remis à jour

On trouve de bonnes idées par-ci, par-là, qui viennent enjoliver un titre déjà attrayant. Un motion blur du meilleur effet s'enclenche à partir d'une certaine vitesse, comme dans F1 2001 d'EA sur PS2. De plus, on dispose d'un mode Training, dans lequel on peut replacer la moto à n'importe quel endroit de la piste. Plus besoin de se retaper un tour entier pour s'entraîner à enchaîner un type de virage ! On trouve aussi un mode Épreuves semblable à celui de Gran Turismo qui permet de travailler divers aspects de la conduite. Enfin, je me sens obligé de vous parler du mode Multijoueur, une tuerie. On peut jouer à 4 en écran splitté sans qu'aucun ralentissement ne survienne, et également s'essayer à des parties à 16 joueurs simultanément en réseau local. Après l'avoir essayé, je peux affirmer que ça marche au poil et que ça reste super simple à configurer. Finalement, si les jeux de moto ne sont pas un genre qui se prête au décrochage de mâchoire, celui-ci, par son aspect technique, ne laisse pas impassible. Reste à savoir si le gameplay tiendra la route sur la longueur, ou si, à l'inverse, il souffrira du syndrome Wreckless (cf. Test dans ce numéro). En attendant, les développeurs ont jusqu'au mois de juin pour peaufiner un titre qui s'annonce d'ores et déjà intéressant. Et puis, de toute manière, dans une ville comme Brighton, on n'est pas tenté de sortir pour aller à la plage, alors on peut leur faire confiance pour bosser sérieusement.

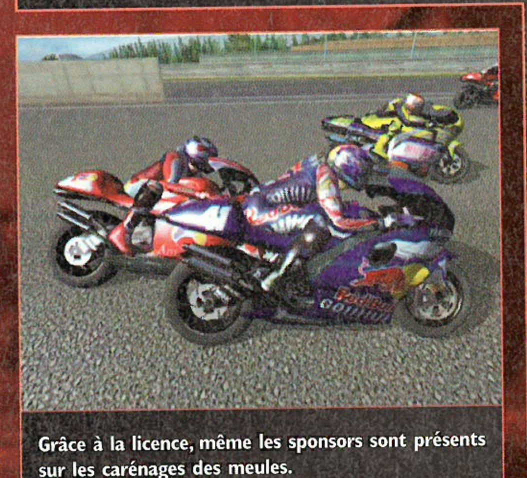


Les bonus

Sur l'écran titre, une option bonus est disponible, dans laquelle on peut essayer des modes de jeu vraiment délirants. En plus des classiques circuits à l'envers, on trouve un mode Wireframe (fil de fer) dans lequel les motos sont représentées sans aucune texture. Un autre mode utilise une sorte de cell shading minimaliste, et un autre permet de mettre les pin up de la grille de départ à la place des pilotes ! Enfin, le mode Légendes place sur l'écran un filtre graphique à la A-ha dans le clip *Take on Me* qui nuit gravement à la visibilité. Dans l'ensemble, il s'agit de « cadeaux bonux » sympas mais qui n'apportent pas grand-chose au jeu en lui-même. Marrant deux minutes, quoi.



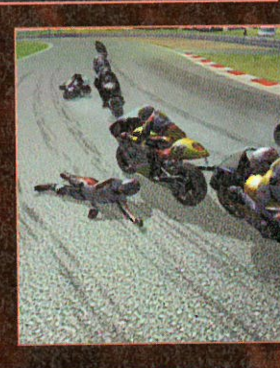




Grâce à la licence, même les sponsors sont présents sur les carénages des meules.



Paroles de développeur



Joypad : À quel niveau pensez-vous que votre version de Moto GP améliore les précédentes ?

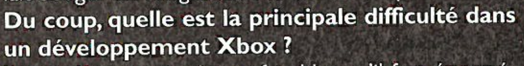
Shaun Hargreaves : Grâce à la Xbox, on a pu emmener le jeu vers un autre degré technique tout en conservant le fun du titre original. C'est ce que l'on recherchait dès le départ. En plus, on a apporté quelques touches personnelles dans le gameplay qui rendent le jeu vraiment agréable. Par exemple, grâce au réseau, le titre gagne énormément en intérêt.

Justement, que vous a apporté la Xbox en termes de possibilités par rapport à la PlayStation 2 et la GameCube ?

Bien plus de puissance...

Même par rapport à la GameCube ?

Oui, beaucoup plus. Il y aura peut-être une version GC dans le futur, mais je ne pense pas qu'elle sera capable de faire face à celle-là. Ce qui est fantastique avec la Xbox, c'est qu'on n'a rien à émuler. Tout est en hardware ! On peut obtenir 60 frames/sec. et balancer des animations lourdes, plaquer du multipass texturing, des effets de lumière, plein de particules, et même une gestion du vent qui fait bouger les nuages dans le ciel en temps réel !

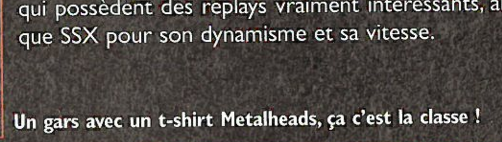


Du coup, quelle est la principale difficulté dans un développement Xbox ?

Il y a tellement de choses faisables qu'il faut énormément de temps pour les mener à bien. On est donc obligé de s'entourer d'une grosse équipe talentueuse.

Et quels sont les titres qui vous ont inspiré ?

Superbike sur PC pour sa précision et son approche très fidèle de l'« esprit moto », les anciens Moto GP qui possèdent des replays vraiment intéressants, ainsi que SSX pour son dynamisme et sa vitesse.



Un gars avec un t-shirt Metalheads, ça c'est la classe !

TOCA Race Driver



Depuis notre reportage du mois de novembre, les infos sur le quatrième TOCA étaient simplement inexistantes... Mauvais signe ? Pas du tout : les développeurs travaillent juste comme des galériens pour que leur bébé soit prêt en juin, comme prévu ! Ainsi, nous sommes retournés leur rendre une petite visite...

Quelques nouvelles de Ryan McKane...

Le studio « Juice » (équipe de développement interne de Codemasters, responsable de toute la série des TOCA) nous a donc ouvert une nouvelle fois ses portes. L'occasion de voir de nouvelles têtes, puisque l'équipe est passée de 48 à 58 membres ! Un team encore plus énorme, donc, et qui travaille de manière toujours aussi organisée et appliquée, pour faire de cet énième jeu de caisse un titre réellement novateur.

En route pour l'aventure !

Pour ceux qui auraient loupé le coche (cf. Joypad n° 113) ou qui ont des problèmes de disque dur, rappelons rapidement le concept inédit au cœur du gameplay de TOCA Race Driver... À la tête du studio, Gavin Raeburn est parti d'une idée simple : permettre au joueur d'incarner un pilote, et non une caisse. Ça paraît bête comme ça, mais ça change toute la façon d'aborder le développement ! Ils ont ainsi commencé par écrire un scénario, au cœur duquel un certain Ryan McKane, jeune pilote de son état, compte remporter différentes courses et se hisser au rang de star en devenant un vrai champion. Le gars Ryan entrera dans une écurie, rencontrera d'autres pilotes, se fera des rivaux, des ennemis, une petite copine... Le déroulement suivra une trame fixe, comme celle d'un film. Les développeurs ont d'ailleurs envoyé ce script à un professionnel du cinéma, qui a effectué tout un tas de corrections, de changements, pour conférer à l'ensemble un peu plus d'allure et éviter de tomber dans des relents de série Z... En dehors de cela, il y aura bien évidemment un jeu de caisse, un vrai. Le gameplay tiendra d'ailleurs plus de TOCA WTC que de TOCA 1 et 2. Entendez par là qu'il ne s'agira sûrement pas d'une pure simulation, mais plutôt d'un compromis arcade tolérant.











Voici l'un des nombreux story-boards qui ont servi à l'élaboration des cut-scenes en temps réel.



La modélisation des caisses s'annonce de très bonne facture.



La texture du bitume gagne beaucoup en relief grâce au bump mapping.



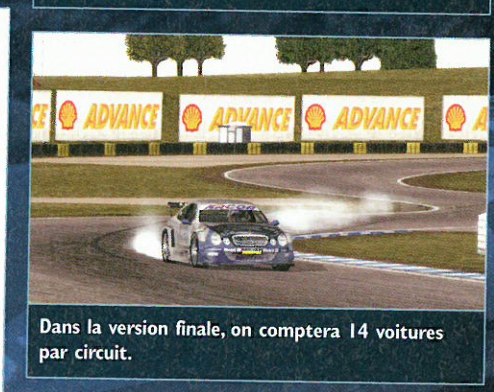
De temps en temps, d'autres pilotes vous proposeront des défis. C'est l'une des différentes façons de gagner de nouveaux bolides.

Côté licences, les développeurs ont eu la possibilité d'intégrer 42 voitures, 38 circuits et 13 championnats réels.

Bon, mais quoi **de neuf cette fois ?**

Oui, alors j'ai deux nouvelles... une bonne et une mauvaise. Je commence par la bonne ? Ok. Cette fois, nous avons enfin eu le plaisir de goûter à une version jouable ! C'est cool, hein ? Mais attendez la mauvaise nouvelle maintenant : il s'agissait d'une version PC ! Arf ! Bon, en faisant traîner mes petits yeux de fouine à droite et à gauche, j'ai tout de même pu voir tourner une mouture PlayStation 2, mais impossible de l'essayer ! Il semblerait que les développeurs aient eu un ch'tit problème avec cette version, qui n'était finalement pas assez représentative de l'éventuel résultat final... Ils n'ont pas voulu nous faire flipper, en gros ! Concernant les impressions, donc, je ne passerai pas des heures à vous dire que le jeu est super beau... on attendra que le premier code Preview débarque à la rédaction. Méfiez-vous des photos pour l'instant ; en tout cas, ça évitera les mauvaises surprises. Pour le reste, la jouabilité était bonne, très proche de celle de WTC comme prévu, mais malheureusement pas encore réglée. Les modèles physiques étaient trop simplistes, tandis que le moteur de dégâts (qu'on annonce très performant) n'était pas entièrement implémenté. On pourrait dès maintenant s'inquiéter sur le réalisme de la conduite et des modèles physiques (il était possible de couper les chicanes comme un porc sans s'inquiéter), mais les développeurs nous ont annoncé qu'un mode réaliste viendrait concilier tous les publics... On n'en a rien vu, évidemment, mais il sera normalement possible de cocher ou décocher certaines aides spécifiques, par exemple la tolérance du « grip » selon les revêtements.

Éditeur : Codemasters
Machine : PlayStation 2
Disponibilité Europe : Juin 2002



Dans la version finale, on comptera 14 voitures par circuit.

Autre chose ?

Nous avons également eu le droit de visionner l'une des nombreuses cut-scenes, qui interviendront à certains moments-clés du jeu, selon votre progression. Comme annoncé la dernière fois, la représentation se fait en temps réel (car le décor changera selon les parties et les joueurs), tandis que les personnages sont entièrement motion-capturés (jusqu'aux moindres détails du visage) et doublés par des acteurs professionnels... Le résultat s'avère assez satisfaisant, même si l'on attendra, une fois de plus, d'en voir davantage pour se prononcer. Les menus (qu'on vous annonçait très originaux en novembre) étaient quant à eux presque finalisés, mais pas aussi sympas et immersifs que prévu... Il suffisait de déplacer un curseur sur l'écran, qui mettait simplement les éléments 3D en surbrillance. Dommage.

Voilà, mais ne vous méprenez pas : le plus décevant dans cette histoire n'est pas le jeu en lui-même, mais plutôt le peu qu'on a voulu nous en montrer. L'affaire reste à surveiller de très près, le projet est toujours aussi excitant ! En trois mots comme en cent, et pour faire vachement original : « Wait and see. »







PAR JULO

La saga des développeurs

par Papy Chris

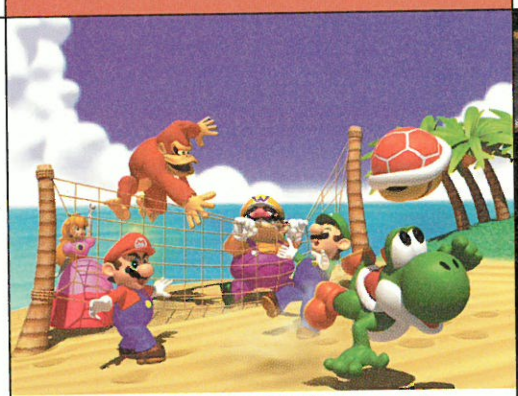
NINTENDO : Entre tradition séculaire et modernité

NINTENDO

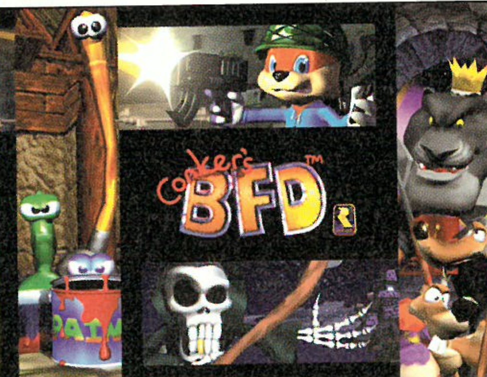
Ah, Nintendo ! Incontournable géant du monde vidéoludique, la firme nippone fait encore et toujours figure de poids lourd aux yeux de ses adversaires. C'est l'un des acteurs majeurs du jeu vidéo, et cela sur tous les plans. Une constance qui force le respect. Mais les temps sont durs, et le marché n'a jamais été aussi concurrentiel...

Les habitués de Joypad se souviennent peut-être de l'histoire des jeux vidéo qui a été traitée dans ces pages, et de tout ce qui concernait Nintendo (voir Joypad n° 96 et 100). Il risque d'y avoir ici forcément des redites, mais nous allons insister sur certains points restés au moins en partie dans l'ombre. L'histoire de Nintendo débute en 1889, à Kyoto (Japon). Fasajiro Yamauchi met alors en place un commerce de cartes à jouer spéciales, pour un jeu connu sous le nom de « Hanafunda ». La société qui les commercialise s'appelle alors Nintendo Koppai. En 1950, Hiroshi Yamauchi, actuel président de Nintendo et petit-fils de Fasajiro Yamauchi, prend la tête de l'entreprise familiale et continue le commerce de cartes. En 1959, Nintendo signe un partenariat avec Disney et utilise certains de ses personnages. Le marché des cartes à jouer connaît alors un boom fantastique auprès des enfants (plus de 600 000 jeux de cartes vendus). Au début des années 70, le département « jeux » de la société, dans le sens large, devient une activité de plus en plus prédominante dans la politique de développement de Nintendo. Le succès d'appareils comme l'Ultra Hand (une espèce de main mécanique qui se referme lorsqu'on actionne une gâchette) ou le Beam Gun (un pistolet capable de faire tomber des cibles à distance grâce à un système électronique) a amené Nintendo à s'intéresser à de nouveaux domaines. Notez que les appareils décrits précédemment ont été, au moins en partie, conçus par feu Gunpei Yoko, à qui l'on doit les Game & Watch (énorme succès des années 80) ou bien encore... la Game Boy. Rien que ça...

Sous l'armure du personnage de Metroid se cache Samus Aran, une charmante jeune femme. Il faut le savoir...



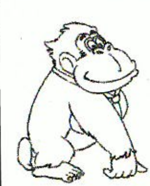
Les héros de Nintendo sont à la fête. Ils auront rapporté beaucoup à leurs créateurs...



Conker's Bad Fur Day est un jeu atypique et très adulte. Il prouve la volonté de Nintendo de diversifier son public

Le boom des années 80

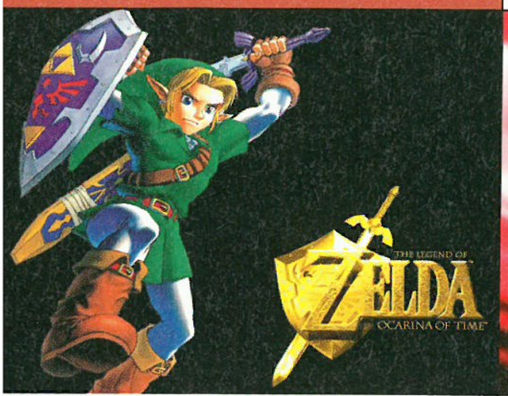
C'est en observant l'énorme succès de l'Atari 2600 et le développement des jeux d'arcade que Nintendo s'intéresse au développement d'une machine. Il faut dire qu'il y a là un véritable potentiel. En créant sa console, Nintendo contrôle tout : le hardware, le software, et peut décider de ses partenaires de travail. Et à quel prix. La Famicom apparaît alors en 1983, et le talent d'un jeune game designer, qui n'est autre que Shigeru Miyamoto, l'aidera à s'imposer définitivement. En inventant Mario et Donkey Kong, Miyamoto met en scène des figures emblématiques qui n'ont, aujourd'hui encore, rien perdu de leur puissance d'attraction auprès des jeunes. Car la grande force de Nintendo, c'est ça : la société dispose d'êtres d'exception capables de créer de nouvelles choses révolutionnaires (comme Gunpei Yoko), et possède un véritable vivier de designers capables d'imaginer de nouveaux concepts d'une richesse inouïe (comme Miyamoto). Je me souviens avoir vu une émission de télévision concernant Shigeru Miyamoto sur la chaîne Planète, il y a de cela quelques années... Ce dernier y expliquait que Mario était habillé de rouge et de bleu pour bien faire ressortir les couleurs qu'il portait, puisqu'à l'origine, il n'était constitué que de pixels grossiers et qu'il fallait faire quelque chose de simple. De même, la moustache servait à délimiter la frontière entre la bouche et le nez. Et puis, la casquette était une astuce, une facilité, pour éviter d'avoir des cheveux « fixes », que l'on ne savait pas encore animer à l'époque de la sortie de Donkey Kong (où Mario est apparu pour la première fois), en 1981. De même, il expliquait que c'est en passant sous des portiques, des arches, donnant accès à des temples qu'il avait eu l'idée d'intégrer certaines séquences visuelles particulières dans Starfox. Bref, Miyamoto

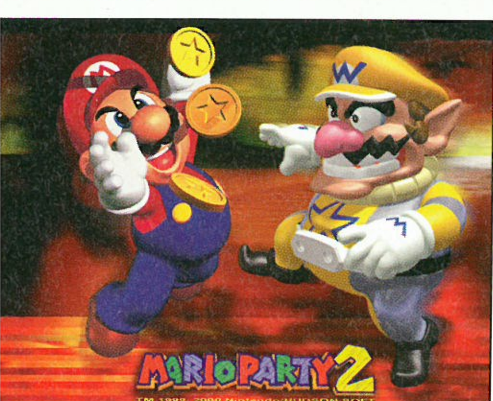






Voici l'évolution de Donkey Kong, depuis le dessin origin de Miyamoto jusqu'au travail de « récupération » effec par Rare pour Donkey Kong Country.





ario 64 aura su révolutionner le monde du jeu de plate-rme 3D. Un tour de force signé Miyamoto.

st un être humain qui « sent » les choses, et possè-e un don de l'observation hors du commun, dont il e sert pour tirer parti des machines mises à sa dispo-tion... Il est véritablement l'un des plus grands génies u jeu vidéo, même si certains ont tendance à penser u'il a du mal à se renouveler aujourd'hui. Mais il n'y pas d'obligation de résultat avec le génie. Après avoir éé Mario, il en fait le héros du jeu de plate-forme le lus célèbre du monde avec Super Mario Bros, sur NES 1985). La série se vendra au final à plusieurs dizaines e millions d'exemplaires partout dans le monde. Un ccès mérité. Même chose pour la série des Zelda, ythique et incontournable dans son genre. Bref, les ais classiques de Nintendo, c'est Miyamoto qui les a ventés. Gunpei Yoko a tout de même, avec son équi-e de développement, la paternité de Metroid...

ntre succès et doutes

intendo a toujours été maintenu d'une main de fer ar son président, Hiroshi Yamauchi, qui a même endant un temps récolté le surnom de Mother Brain n référence au dernier boss de Metroid). Durant toute période 8 bits (NES) et 16 bits (Super NES), intendo ouvre son monopole pour accueillir de ouveaux jeux (il ne peut pas tous les produire tout ul), mais il pose des conditions drastiques aux liteurs tiers, les droits à payer pouvant atteindre squ'à 20 % du prix d'un jeu. Mais les ventes sont si énoménales parfois (le Xevious de Namco s'écoule près de 1,5 million d'exemplaires) que Nintendo, algré la concurrence de plus en plus marquée de Nec Sega, reste incontournable. Cette puissance reste-incontestée jusqu'à l'arrivée de Sony et sa ayStation, en 1994-1995. En décidant de conserver support cartouche pour sa Nintendo 64, la société ppone fait un pari audacieux qui, on le sait désor-ais, n'a pas été des plus judicieux. Ce n'est pas pour en que le tir a été rectifié avec la GameCube, qui ppose toutefois un format propriétaire a priori impos-ble à pirater (le piratage a toujours été une hantise



Les Pokémon... Certainement le plus gros succès commercial de Nintendo.

pour Nintendo). Puissant, Nintendo l'a été de tout temps. Lorsqu'on se penche en détail sur ses créations au fil du temps, on découvre néanmoins que ses titres forts, ses héros, sont déclinés de multiples façons : Super Mario Kart, Mario Kart 64, Mario Party, Super Smash Bros, Donkey Kong Country, Mario Tennis, Zelda : Ocarina of Time, Zelda : Legend of Majora's Mask, Luigi's Mansion... On a tout de même tendance, même si les genres de jeux sont parfois différents, à retrouver toujours les mêmes personnages. Certes, les concepts sont souvent bien pensés, certes les jeux se révèlent la plupart du temps d'une qualité rare (Nintendo a toujours souligné sa politique de recherche perpétuelle de qualité), mais peut-on vraiment parler, dans ces conditions, de renouveau véritable ?

Une vraie remise en question

Le temps de développement d'un jeu made in Nintendo est souvent très long, et la ludothèque des Nintendo-maniaques souvent maigre. Heureusement, le géant nippon a su s'attacher les services exclusifs de ce merveilleux développeur qu'est Rare (à qui l'on doit Killer Instinct, GoldenEye, Banjo-Kazooie, Conker's Bad Fur Day...). Le temps passant, Nintendo a dû faire face à la concurrence de plus en plus féroce, incarnée par Sony et sa PS2, bien sûr, mais également par Microsoft et sa Xbox aujourd'hui. Comment faire le poids, comment tenir la cadence ? Le trésor de guerre accumulé par Nintendo grâce aux différentes versions de Game Boy mises sur le marché lui permet certainement de voir l'avenir sereinement. De même, la folie Pokémon (qui commence à peine à s'estomper) a généré des recettes de plusieurs dizaines de milliards de yens. Du jamais vu ! La Nintendo 64 a beau avoir été un semi-échec, cela aura au moins eu le mérite de remettre les idées du géant nippon en place. Désormais, prendre la place de roi du monde vidéoludique réclame des investissements conséquents à tous les niveaux. En tout cas, en décidant de commercialiser la GameCube à un prix presque deux fois inférieur à celui de ses concurrentes (la PS2, à sa sortie, était presque aussi chère que la Xbox maintenant), et en décidant de n'en rien faire d'autre qu'une machine de jeu, Nintendo agit intelligemment et tente de revenir en force sur un marché où, on le sait désormais, plus rien n'est acquis d'avance...

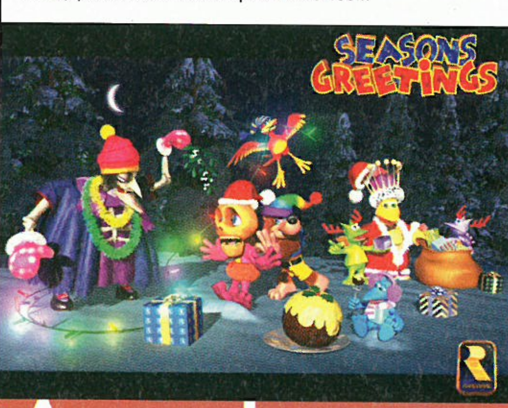


C'est Rare, le développeur anglais associé à Nintendo, qui s'occupe du prochain Starfox Adventures sur GameCube.

Hors jeu

Les anecdotes concernant les produits « dérivés » que Nintendo a tenté de commercialiser sont désormais connues. Entre 1963 et 1968, la compagnie s'est ainsi attaquée à la production de riz instantané, à la construction de Love Hotel et a même tenté de mettre sur pied une compagnie de taxis. La commercialisation du riz fut un échec. En ce qui concerne les Love Hotel – on louait une chambre pour une heure – l'histoire aura surtout retenu qu'Hiroshi Yamauchi lui-même les utilisait assez souvent... Nintendo n'investira toutefois finalement pas dans ce projet. Enfin, en ce qui concerne la compagnie de taxis, les syndicats réclamaient des salaires plus élevés, et le projet n'a pas non plus vu le jour. Quand on y pense, on peut très bien imaginer que si l'un de ces pôles de développement avait finalement pris de l'ampleur, le Nintendo que l'on connaît aujourd'hui serait peut-être bien différent...





A suivre...

GRAND CONCOURS

GAGNEZ un GameCube et de nombreux jeux

Le GameCube sort le 3 mai prochain en France ! Pour fêter dignement cet événement, Joypad et Nintendo organisent un concours qui vous permettra de gagner, des consoles GameCube ainsi que les premiers jeux du lancement !

1er PRIX
1 CONSOLE NINTENDO GAMECUBE
+ 8 JEUX
+ 1 VOLANT FERRARI CHALLENGE 2 DE THRUSTMASTER
+ 1 CHEMISE
+ 1 T-SHIRT
+ 1 PORTE MINI-CD

2e PRIX
1 CONSOLE NINTENDO GAMECUBE
+ 5 JEUX
+ 1 VOLANT FERRARI CHALLENGE 2 DE THRUSTMASTER
+ 1 CHEMISE
+ 1 T-SHIRT
+ 1 PORTE MINI-CD

3e PRIX
1 CONSOLE NINTENDO GAMECUBE
+ 3 JEUX
+ 1 VOLANT FERRARI CHALLENGE 2 DE THRUSTMASTER
+ 1 CHEMISE
+ 1 T-SHIRT
+ 1 PORTE MINI-CD

4e et 5e PRIX
1 JEU GAMECUBE
+ 1 VOLANT FERRARI CHALLENGE 2 DE THRUSTMASTER
+ 1 CHEMISE
+ 1 T-SHIRT
+ 1 PORTE MINI-CD

du 6e au 21e PRIX
1 JEU GAMECUBE
+ 1 T-SHIRT
+ 1 PORTE MINI-CD

du 22e au 52e PRIX
1 JEU GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

Acclaim THRUSTMASTER

DC WB Team 17 Ubi Soft Tarzan Freeride

1 - Quel était le nom de code du GameCube lorsqu'il n'était qu'un projet ?
- **A** - **Dolphin**
- **B** - **FineBack**
- **C** - **Flipper**
- **D** - **Projet Ultra**

2 - Quelle est la taille des mini-disques sur lesquels se trouvent les jeux GameCube ?
- **A** - **32 cm**
- **B** - **9,5 cm**
- **C** - **8 cm**
- **D** - **15 cm**

3 - Quelle est l'orthographe exacte du nom du concepteur du GameCube ? Shigeru...
- **A** - **Miam-auto**
- **B** - **Myamoto**
- **C** - **Miyamoto**
- **D** - **Miamoto**

4 - Quel fut le premier jeu commercialisé au Japon à utiliser le système de téléchargement GameCube-Game Boy Advance avec le câble de liaison ?
- **A** - **Sonic Advance**
- **B** - **Dôbutsu No Mori** (Animal Forest)
- **C** - **Korokoro Kirby**
- **D** - **Super Monkey Ball**

5 - Comment s'appelle le lecteur DVD vidéo spécial construit par Matsushita et équipé d'une fonction GameCube ?
- **A** - **Sphère**
- **B** - **Q**
- **C** - **SuperCube**
- **D** - **Game Q**

6 - Dans Luigi's Mansion, qui cherche précisément Luigi ?
- **A** - **Son frère**
- **B** - **Link**
- **C** - **Pikachu**
- **D** - **Toad**

7 - De quel couple CPU/GPU le GameCube se rapprocherait le plus, dans le monde de l'informatique ?
- **A** - **Power PC G3 + GeForce 3**
- **B** - **Power PC G3 + ATI**
- **C** - **Pentium 3 + GeForce 2**
- **D** - **Pentium 4 + Kyro 2**

oypad



NINTENDO GAMECUBE™

Comment participer ? Simple. Répond correctement à ces questions avant le **25 avril 2002** minuit par audiotel ou par courrier. Un tirage au sort départagera les éventuels ex æquo.

1 - ◯ 6 - ◯
2 - ◯ 7 - ◯
3 - ◯ 8 - ◯
4 - ◯ 9 - ◯
5 - ◯ 10 - ◯

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code postal |_|_|_|_|_|
Ville ____________
Téléphone ____________

HALLENGE 2
ACING WHEEL

Combien y a-t-il
outons sur la
ette GameCube ?
- 6
- 7
- 8
- 9

Combien de ports
ension y a-t-il sous
ameCube ?
- 1
- 2
- 3
- 4

10 - Combien de blocs requiert la sauvegarde de Super Monkey Ball ?
A - 5
B - 1
C - 2
D - 3

Pour participer, deux moyens

En jouant sur le...

08 36 68 75 00

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**

0,34 €/min

Ou en renvoyant ce bulleti à l'adresse suivante :

Concours GameCube Joypad
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Jeu sans obligation d'achat. Tout bulletin doit être déposé dans son intégralité ; il peut être recopié sur papier libre. Un seul bulletin par foyer. Règlement du jeu complet et tirage au sort par Maître Venezia huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92). Aucun renseignement ne sera donné par téléphone. Règlement, remboursement du timbre au tarif lent ou de la communication sur la base forfaitaire de 0,61 €, sur simple demande (1 par foyer) à Joypad – 124 rue Danton – TSA 51004 – 92538 LEVALLOIS-PERRET Cedex.
Loi du 06/01/78 : Vous disposez d'un droit d'accès et de rectificati des données vous concernant.

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

La PlayStation 2 qui décolle, la Xbox qui nous affole et la GameCube qui batifole... Croyez-nous, qu'il fait bon être joueur en ces temps troublés. Seul chez soi, tranquillou, à plusieurs entre potes, ou bien n'importe où avec sa Game Boy Advance, les bons jeux font renaître la passion. Et cette flamme immortelle semble aussi animer éditeurs et développeurs qui n'arrêtent plus de « businessifier ». Résultat, un Business Pad dense et « passionnifiant » pour les petits comme pour les grands. Comme dirait Ernest Hemingway : « C'est beau la vie en Technicolor ! » Voui, voui, moi aussi...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mars et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *Digitiser* (Europe) et l'organisme TRST (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Virtua Fighter 4 (Sega/PS2)
2- Animal Forest + (Nintendo/GC)
3- Grandia Xtreme (Enix/PS2)
4- Romance of Three Kindgoms VIII (Koei/PS2)
5- Final Fantasy X International (Square/PS2)

TOP 5 EUROPE

1- Monsters, Inc. (Disney Interactive PS2/PSone/GBA)
2- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
3- Max Payne (Take 2/PS2)
4- Harry Potter à l'École des Sorciers (EA/PSone, GBA, GBC)
5- WipEout Fusion (Sony/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
2- Super Mario World (Nintendo/GBA)
3- Sonic Adventure 2 Battle (Sega/GC)
4- State of Emergency (Take 2/PS2)
5- Final Fantasy X (Square/PS2)

J'en prendrai pour 2 milliards !

Quant au piratage, je vous l'assure, il n'a rien de fantomatique. Bien au contraire, il ferait accuser à l'industrie du jeu vidéo US un manque à gagner estimé à plus de 2 milliards de dollars pour l'année 2001 ! La classe ou la claque ? À vous de voir. Quoi qu'il en soit, d'après l'IDSA (l'Interactive Digital Software Association), le piratage informatique serait devenu particulièrement préoccupant dans 14 pays bien ciblés. Devant l'ampleur du fléau (car c'en est un, si, si !), l'IDSA s'apprête d'ailleurs à remettre un rapport au gouvernement américain. Premiers visés : la Chine et la Corée, tenus responsables à eux seuls de la moitié du manque à gagner (1 milliard les gars, 1 milliard !). Le pire dans l'histoire reste que ce rapport ne prend pas en compte le piratage opéré en Amérique du Nord (États-Unis et Canada) ainsi qu'en Europe de l'Ouest. Sans parler du piratage sur Internet... Euh, dites-moi là, à part permettre à Debeuleyouh de s'énerver sur ses « amis » Chinois et Coréens, franchement, il sert à kekchose ce rapport ultra-incomplet ? Du vrai Xavière style...

TÉLEX

D'après l'excellent site Magic Box, Sega aurait clairement défini ses priorités d'édition. En clair, **pour l'année 2002, la PlayStation 2 deviendrait la destination privilégiée de près de 50% du catalogue Sega**, tandis que la moitié restante devrait être équitablement répartie entre la Xbox, la GameCube et la Game Boy Advance. Dans le même temps, il est fort possible que d'anciens hits Megadrive et Saturn se voient prochainement adaptés sur PS2 sous forme de compil' bien nostalgiques. À suivre...



Pour ceux qui trouvaient que cela faisait un bail que nous n'avions pas conté les aventures « pââssionnifiantes » du Nasdaqokans, voici du biscuit ! Ainsi, apprenez avec délectation qu'en voyant la valeur de ses actions fondre sous la barre des 3 dollars (avec moins de 15 millions de dollars de valorisation détenue par les particuliers), **la société Interplay Entertainment ne répond plus aux critères requis par ce marché et risque bien d'être prochainement évincée de la cotation Nasdaquifiante**. La dead line est fixée au 15 mai, sinon...

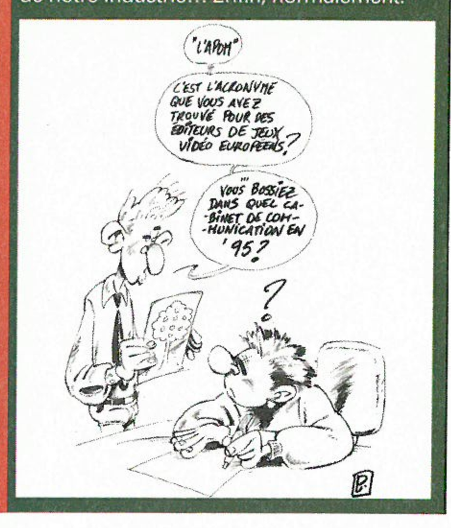
Tandis que Nintendo voit la vie en vert (la couleur des dollars), **Matsushita, l'un de ses principaux partenaires sur la GameCube, vient de présenter des résultats fiscaux plus que catastrophiques**. Au menu cette année, une perte sèche de 438 milliards de yens (4,16 milliards d'euros, ouch !) alors que les prévisions tablaient sur des pertes de 265 milliards de yens (bravo les gars pour les prévisions, à ce niveau c'est du Paco Rabannisme). Signe de la fin des temps, des emplois seront supprimés et des usines fermées ! Espérant toutefois récolter les fruits mirifiques de la croissance GameCube (entre autres), Matsushita prévoit néanmoins un profit de 188 milliards de yens pour l'année prochaine. Keep the faith...

TÉLEX

Pour ne pas faire de jaloux, Konami est bien fier (et à raison) d'annoncer des ventes record pour Metal Gear Solid 2. **Ainsi, sur la planèèète, la production intimiste d'Hideo Kojima se serait écoulée à plus de 4,5 millions d'exemplaires.** Un chiffre qui comprend les 2,9 millions de copies vendues au Japon et aux États-Unis, ainsi que les 1,6 million de jeux d'ores et déjà pré-commandés en Europe. Le record de ventes de FFX (cf. « Square peut souffler ? ») a donc été rapidement effacé. Pour référence, MGS sur PSone avait atteint la barre des 6,6 millions de ventes, mais n'oublions pas que le parc installé de consoles était, lors de la sortie du jeu, bien supérieur à celui atteint actuellement par la PS2.



L'APOM, kezako ? Eh bien, il s'agit très sobrement de **l'Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia, nouvelle entité ayant vu le jour afin de défendre les intérêts des producteurs français et européens du jeu vidéo.** Comme le souligne parfaitement le communiqué constitutif : « La production française et européenne est forte, innovante, vivace. C'est au maintien et au développement de cette vivacité que se consacrera désormais l'APOM. » Une nouvelle preuve de maturité de notre industrie… Enfin, normalement.



Yamauchi, c'est fini… enfin presque



« Une légende du jeu vidéo s'apprête à tirer sa révérence. À 74 ans, Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo depuis 53 ans, a finalement décidé de quitter ses fonctions au mois de juin 2002. Séquence émotion ». Dans les films américains bien péraves, on appelle ça un air de « dééjah vouu ». Pourtant si, si, promis, il ne s'agit plus d'un gag, Yamauchi part vraiment. Ainsi, lors d'une réunion des actionnaires de Nintendo, notre homme aurait bien scellé son destin, arguant d'ailleurs que ce sont des raisons de management interne qui l'ont obligé à repousser sa retraite depuis maintenant 2 ans. Intéressant d'assister à cette fin de règne. Tout aussi captivant d'imaginer qui pourra prendre la relève. Quels pourront être les choix, changements d'attitude (s'il y en a) de cette société centenaire ? Premier indice, à l'avenir, Nintendo sera dirigé de manière collégiale, bannissant ainsi la concentration des pleins pouvoirs. Une dernière décision en guise de pied de nez pour cet honorable homme, mêlant avec une habileté peu commune l'art de la stratégie et la langue bien pendue. La fin d'une époque, assurément…

Take 2 ou Give me 5 ?



Pendant que les candidats à la présidentielle devisent gaiement autour des fameux « fruits de la croissance », dans son coin vidéo-ludique, Take 2 attend avec impatience de profiter du phénoménal succès de GTA III (inclus dans le prochain exercice fiscal). Pour l'heure, le bilan financier 2000/2001 n'aura pas été des plus jubilatoires. En effet, après la clôture du quatrième trimestre fiscal, si le chiffre d'affaires a augmenté de 14 %, à 123 millions de dollars, en revanche, sur un an, les profits (le plus important puisqu'il s'agit des sous-sous qui restent au fond de la popoche) ont fondu comme neige au soleil de Californie, inversant même la tendance puisque les pertes s'élèvent à 5,3 millions de dollars. Sur l'ensemble de l'année, les pertes totales frisent les 8,6 millions de dollars (environ 10 millions d'euros). Autant vous dire que les effets de Grand Theft Auto III combinés au très « faites-vous justice vous-même » de Max Payne sont plus qu'espérés.

Le retour de la Triforce !

Si Link persiste à se faire discret, Nintendo a néanmoins décidé de serrer les paluches de Sega et Namco, tout en se permettant un habile clin d'œil à Zelda. Ainsi, les trois géants ont décidé de s'allier pour donner naissance à la Triforce, nouvelle carte d'arcade articulée autour du hardware GameCube ! Quel talent pour Sega qui, après des accords similaires avec Sony et Microsoft (tandis que Namco bosse aussi avec Sony via le System 246), semble bien décidé à se bâfrer à tous les râteliers de l'arcade. Quoi qu'il en soit, les rivalités ont visiblement été ravalées (Virtua Fighter et Tekken, Sonic et Mario, tout ça quoi) afin de donner naissance à une carte censée créer un environnement de développement peu onéreux pour l'arcade, tout en reliant consoles et bornes (qui a parlé de la GBA ?). Reste à découvrir les premiers titres issus de cette collaboration. Ouais, comme d'hab', patience…

Square peut souffler ?



Triste destin que celui de *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit.* Film articulé autour d'une technologie époustouflante, mais surtout film responsable d'un abyssal gouffre financier chez Square ! Un flop international (sauf en France, comme quoi !) qui projette aujourd'hui la boîte nipponne dans la tourmente… alors même que Final Fantasy X ne cesse de cartonner dans le monde. À ce jour, près de 4 millions d'exemplaires ont trouvé preneur, dont 2,48 millions au Japon (plus 260 000 copies de FFX International), et 1,3 million aux États-Unis. Un record pour un titre PS2 (d'ores et déjà battu par MGS2) et qui permet à la saga FF d'atteindre les 38 millions de pièces écoulées depuis sa création. Malgré cela, Square devrait encore accuser un déficit de 133 millions de dollars pour la fin de l'année fiscale 2001. Cinéma, cinéma, chiiii-chaaaa-ïe…

Zique Pad

Grand chamboulement ce mois-ci. Partons ainsi à la découverte d'un événement exceptionnel : le concert Final Fantasy ! Fin février à Tokyo, a effectivement eu lieu une prestation musicale exemplaire qui, rassurez-vous, sera bientôt placée sur les sillons numériques d'un zoli CD tout argenté. En attendant d'harceler CD Japan, découvrez l'ambiance et le contenu de ce concert, ainsi que l'excellente mais néanmoins rachitique B.O. d'ICO. Quant au très méconnu Eternal Ring, vous comprendrez bientôt pourquoi nous ne vous en avions pas encore parlé. C'est aussi ça la vie...

par Gollum

Final Fantasy Concert

Compositeur : Nobuo Uematsu
Arrangements : Shirou Hamaguchi



Le 20 février dernier, le Tokyo International Forum accueillait le Tokyo Philharmonic pour une soirée spéciale dédiée à Final Fantasy. Baptisé très précisément « The 20020220 Music From Final Fantasy », cet événement rassembla plusieurs milliers (enfin bon, c'était pas Woodstock non plus, j'me comprends) d'amateurs des mélodies de Nobuo Uematsu. Le public féminin était d'ailleurs particulièrement bien représenté, appuyant ainsi la présence des récentes chansons pop qui accompagnent de plus en plus les différents épisodes. Si certains regretteront un manque assez flagrant de nouveautés (plusieurs thèmes existent déjà sur d'autres albums orchestraux), la qualité de la prestation fut, semble-t-il, plus que convenable. D'ores et déjà, l'album du concert a été officiellement annoncé par Square. Reste pour les fans à en connaître plus précisément le contenu (les 2 heures de concert sur un double CD ? Les Bis seront-ils repris, par exemple ?) et surtout la date de sortie. Pour info, la cinématique d'intro de Final Fantasy XI, absolument somptueuse, a été présentée. En ce qui concerne la musique à proprement parler, comptez bien évidemment sur nous pour vous tenir au courant, parce que, perso, je l'veux ce CD ! En attendant, pour ceux qui désireraient connaître en détail le déroulement de la soirée, voici le programme de ce mémorable concert...



Liberi Fatali (FFVIII), **Theme of Love** (FFIV), **FFI - III Medley** (Garland's Temple, Matoya's Cave, **FFI**), (Maiden of the Water, **FFIII**), (Chocobo!, Rebel Army's Theme, **FFII**), **Aeris' Theme** (FFVII), **Don't Be Afraid** (FFVIII), **Tina's Theme** (FFVI), Dear Friends **(FFV)**, **Vamo' Alla Flamenco** (FFIX)

- Entracte -

At Zanarkand (FFX), **Yuna's Decision** (FFX), **Love Grows** (FFVIII), **Suteki Da Ne** (FFX), **Place I'll Return to Someday ~ Melodies of Life** (FFIX), **One-Winged Angel** (FFVII)

- Bis -

Man with the Machine Gun (FFVIII), **Final Fantasy Theme**.

(Copyright Photos The Gaming Intelligence Agency)

Avis

Même s'il faudra attendre l'album pour se forger une idée définitive de la qualité de la performance, cet événement exceptionnel a été unanimement salué par les fans de Uematsu. Un sympathique rassemblement qui prouve une fois de plus la place occupée par les musiques de jeu sur l'archipel nippon.

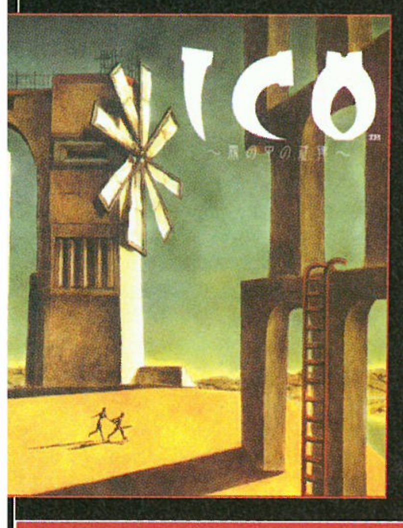
NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, parait-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Melody of ICO

• **Référence** : SVWC 7117 • **Compositeur** : Michiru Oshima
• **Durée** : 25'35 (16 plages)

La meilleure bande-son d'ICO reste incontestablement le souffle du vent et le gazouillis des oiseaux. C'est certes paradoxal de déclarer cela dans la rubrique Zique Pad, mais après tout, je le pense, alors pourquoi se priver. Quoi qu'il en soit, cet album propose de prolonger l'immersion grâce à des mélodies calmes et enchanteresses. Petite approche particulière, nous avons préféré laisser Michiru Oshima, la compositrice, évoquer ses sentiments au sujet de son œuvre évanescente. « Pour servir cette atmosphère, j'ai entre autres utilisé dans le générique de fin le son de la mandoline, qui sait se faire très léger mais tranche aussi avec le reste de l'album. Une sorte d'évocation du départ. J'ai tenté de faire se dégager un sentiment diffus, comme si vous vous trouviez dans un pays imaginaire. Pour moi, dans une aventure de ce type, les sons jouent un rôle aussi important que les images. Je devais donc les faire cohabiter habilement, comme un doux voile. » Pas de doute, l'objectif est amplement atteint avec ces sons fluides et intemporels qui vous donnent l'étrange impression de naviguer en pleine brume. À ce titre, les Prologue et Coffin illustrent à merveille cette délicate sensation d'opacité. Michiru préfère quant à elle souligner son travail concernant le thème final. « En composant la chanson You Were There, je cherchais à instaurer une ambiance neutre, soutenue par une mélodie calme. Mon principal souci fut de trouver la voix qui allait donner vie à cette chanson... Alors que je perdais mon sang-froid, une amie m'a fait écouter un CD avec de jeunes sopranos. Nous sommes alors parties à Londres pour auditionner, et nous avons choisi Steven Geraghty, celui dont le timbre nous paraissait le plus agréable. » Et moi qui pensais qu'il s'agissait d'une charmante demoiselle nippone, ressemblant comme deux gouttes d'eau à Yorda, bah j'avais vraiment tout faux. Quoi qu'il en soit, ceux qui seraient intéressés par le travail de Michiru Oshima devraient aller vagabonder sur son site perso (www.michiru-oshima.com) afin d'apprendre plein de news aussi intéressantes qu'inattendues. Ainsi, vous découvrirez que la très chère Michiru a composé les musiques de Godzilla VS MegaGiras (un épisode que même Greg ne connaissait pas !), ainsi que les jingles des pubs McDo au Japon ! Pour revenir dans un registre plus vidéoludique, sa prochaine contribution n'est autre que Legaia Duel Saga, toujours chez Sony.





Avis

ICO reste avant tout un jeu-culte. Agréable et légère, sa bande-son permet de poursuivre cet état de sommeil, sans pour autant livrer une partition inoubliable. Dommage que les mélodies soient d'ailleurs si courtes, car avec ses 25 minutes de musiques, cet album n'a rien d'indispensable. Heureusement, il est proposé à petit prix.

Eternal Ring

• **Référence** : ABCA-62 • **Compositeurs** : Keichiro Segawa et Yuji Kanda
• **Durée** : 70'23 (32 plages)

Auréolé de son titre de « jeu le plus pourri du lancement de la PlayStation 2 », Eternal Ring aura probablement touché le cœur de 3 ou 4 pèlerins en manque de jeux import. Pas plus. Pourtant attention, si l'aventure à proprement parler se révèle particulièrement souffreteuse, la bande-son composée par le duo Keichiro Segawa et Yuji Kanda ne doit pas être placée dans le même panier. Enfin partiellement. Certes, ne vous attendez pas non plus à de l'extase musicale totale, mais bon, pour deux ou trois plages, les plus fortunés d'entre vous pourront peut-être tenter ce périlleux achat. Entre une avalanche de thèmes souvent anecdotiques, il est amusant de remarquer que Unknow Island, l'un des plus intéressants passages (en termes d'ambiance), reste une copie conforme de Star of Darkness de Seiken Densetsu, pour ne pas le citer. La classe. Quoi qu'il en soit, outre une qualité assez inégale des synthés, le principal reproche concerne la répétition des thèmes. En effet, dans l'ensemble de l'album, vous ne trouverez à tout casser que quatre mélodies réellement distinctes. Que du classique avec la touche « mystère » bien appuyée, la plage « militaire » qui va bien, la séquence « guillerette à deux euros » parce que ça nous aurait manqué, et en dernier recours, le thème bien « mystique » avec chœur faussement émulé en fond. Vous aviez été prévenu, cette B.O. est souvent agitée de spasmes « entubatoires », tant il paraît évident que les compositeurs n'ont pas pu passer plus de 2 jours devant leur clavier. Le « bruitisme » n'est par instants pas bien loin. Enfin, enfin. Petit bémol avec les 5 dernières plages, reprenant certaines mélodies mais dans une très précieuse « Album Version ». Le gain de qualité est sensible, sans être transcendant, car comment magnifier l'anecdotique ? Un vaste débat, assurément. Reste une question existentielle : pourquoi ai-je acheté cet album ? Et là, je saurais gré aux âmes en peine de me répondre par mail, si un embryon de réponse leur apparaissait. Merci d'avance. J'ai honte. Oui, j'ai honte.



Avis

Eternal Ring n'est qu'une vaste entube. Initialement, dans mes vagues souvenirs, je pensais que la musique ne s'avérait pas aussi catastrophique que le jeu. Finalement, c'est le frisson musical quasi absolu. Heureusement que les dernières plages récupèrent un chouïa la situation.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

CD JAPAN (le Must incontournable)
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)



Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

L'encart concernant les sites lecteurs déchaîne manifestement les passions. J'ai reçu des tonnes de liens dernièrement. Bon, très bien, c'est super cool, mais tout le monde ne pourra pas passer en même temps, donc vous voilà prévenus. En tout cas, mon URL perso du mois c'est http://yugop.com/. Cherchez bien les liens en bas de la page, il y a des trucs géniaux (Shockwave nécessaire).

PlayStation 2

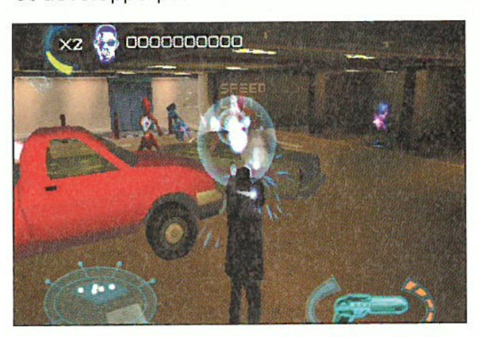
Capcom, par le biais du développeur Arika (à qui l'on doit les Street Fighter EX), prévoit de sortir **Everblue**, un simulateur de plongée. Vous incarnez donc... un plongeur du nom de Leonardo (comme c'est étonnant), et vous explorez les fonds marins (photoréalistes) dans l'espoir de trouver un trésor apparemment lié à l'histoire de votre famille. Les objets que vous récupérez au fond de l'eau pourront être vendus dans le but de réunir des thunes et d'acheter du matériel de plus en plus performant. Vous pourrez même faire des photos qui, si elles sont bonnes, vous rapporteront des bonus. Un titre original et rafraîchissant.



Prévu pour septembre 2002 en France, **Project Zero** (Tecmo) est un jeu de survival-horror qui vous met dans la peau d'une jeune femme partie à la recherche de son frère, vu pour la dernière fois dans un étrange manoir. L'héroïne, portant socquettes et petite jupette, est dotée d'un sixième sens hors du commun qui lui permet de « voir des choses ». Évidemment, le manoir ne cache pas les âmes délicates des Télétubbies, et ce sont des créatures bien plus redoutables qui vont se dresser sur son chemin. Son arme est originale puisque ce n'est rien d'autre... qu'un appareil photo, capable de « capturer » certaines créatures. Un trip glauque décidément 100 % nippon.



Men in Black 2 n'est pas encore sorti au cinéma qu'on a déjà droit à des images de la version PS2 du jeu, sous-titrée pour l'occasion Alien Escape. Je ne me prononcerai pas sur la qualité du long métrage à venir, mais le jeu a en tout cas l'air de s'attacher à des qualités primaires fondamentales. Dans MiB2, on blaste la racaille extraterrestre avec une jubilation féroce, et on utilise sans vergogne l'arsenal d'armes impressionnant mis à notre disposition. Deux personnages sont présents dans le jeu : Jay, athlétique et rapide, et Kay, spécialiste en armes à feu. Le jeu est prévu pour cet été et développé par Melbourne House.



Tomb Raider Next Generation (titre provisoire) est prévu pour la fin de l'année sur PS2 et PC, mais il n'est pas du tout impossible qu'il voie le jour sur d'autres plates-formes. Rien n'est confirmé, mais mon petit doigt me dit que le temps des exclusivités n'est plus ce qu'il était... En ce qui concerne le jeu lui-même, on sait peu de choses, mais on comptera en tout cas un nouveau personnage jouable, Kurtis, qui viendra régulièrement aider Lara. Le site officiel du jeu (www.tombraider.com) prévoit d'en révéler davantage à partir du 21 mars. Au moment où vous lirez ces lignes, vous devriez donc pouvoir profiter de nouvelles toutes fraîches si vous vous y rendez.



Spécial sites lecteurs

Je rappelle ici que les sites lecteurs présentés sont amateurs, et peuvent varier en qualité (du très moyen au très bon). Je ne les juge pas, je me contente de les présenter. Je signale également que les sites où il peut être question d'argent (ventes, petites annonces...) n'ont pas leur place ici. Certains services sont certainement excellents et très pratiques, mais nous ne pouvons pas vérifier dans le détail le fonctionnement de chaque site. Il n'y a donc de place ici que pour les informations diverses et la passion communicative...

www.newtechnix.com : un site étonnamment complet, avec en particulier de très nombreux liens de toutes sortes (vers des vidéos de publicités nippones, par exemple). À voir.

www.nin-xtreme.com : un site exclusivement dédié à l'univers de Nintendo, avec notamment des réflexions intéressantes et des news mises à jour. Ça fait plaisir.

www.zelda-heaven.fr.st : restons dans l'univers Nintendo avec ce site dédié à Zelda. Musiques, fonds d'écran, vidéos... On trouve un peu de tout ici.

www.the-sugoi.com : un excellent site, bien présenté, super clean... On parle de jeux vidéo, d'anime. C'est vraiment bien. Seule retenue : les pages super lourdes, avec plein d'images, qui vont faire mal aux petites connexions...

Jouer en réseau sur PS2 va avoir un prix. L'annonce des coûts d'abonnement de **Final Fantasy XI** (prévu pour le 16 mai au Japon), nous donne une petite idée de ce qui nous attend dans un lointain futur. Le jeu coûtera 7 800 yens (environ 68 euros/450 francs), et pour pouvoir y jouer, il faudra débourser en plus 1 280 yens (environ 11 euros/72 francs) tous les mois. L'air de rien, ça nous fait le jeu à quasiment 200 euros en tout sur l'année... Bah, au moins, le temps qu'il arrive chez nous (s'il arrive un jour), on saura s'il vaut vraiment le coup.

bigben interactive

Classé X !

MANETTE

*Manette analogique avec 2 moteurs de vibration.
*2 gâchettes analogiques possédant 256 positions
*Croix multidirectionnelle
*2 joysticks analogiques
*6 boutons d'action
*Emplacement pour 2 cartes mémoire

CABLE RGB/AV

CABLE S-VIDEO

VALISE

SAC A DOS

*Permet de transporter votre console, vos jeux et accessoires.

RANGE CD

*Permet de transporter vos jeux (20 rangements) et cartes mémoire.

bigben interactive



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Xbox

Après le coup de biohazard le mois dernier, c'est au tour de **Virtua Fighter 4** d'être au centre d'une rumeur concernant son exclusivité sur PS2. Selon nos confrères de ***Computer & Videogames***, qui ont eu l'occasion de discuter avec un dirigeant de Sega sans préciser lequel, il semblerait qu'une mouture de VF4 soit en préparation sur Xbox. Cette version s'appellerait Virtua Fighter 4.1 et comprendrait plusieurs améliorations, dont un perso supplémentaire ainsi que de nouvelles arènes. Cependant, même si cette fois cela paraît plus sérieux que pour l'affaire Capcom, il faut prendre cette « annonce » pour ce qu'elle est : une rumeur. Puisque personne n'a confirmé ces propos de manière officielle chez Sega, il convient de ne pas s'emballer trop vite. Comme d'hab, rendez-vous le mois prochain pour la suite d'« exclu DTC ».

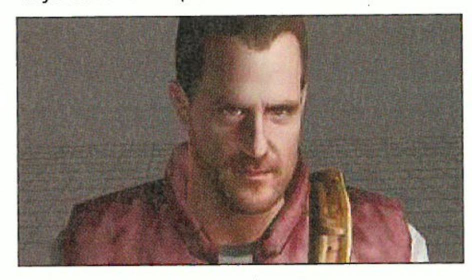


Capcom se la donne grave ce mois-ci en annonces. Voilà qu'ils nous donnent quelques détails sur leur prochain jeu de Mech sur Xbox, **Tekki**. Le principe ne brille pas par son originalité : ce ne sont que de simples missions dans lesquelles il faut détruire des cibles ennemies. Cependant, là où ça devient particulier, c'est quand on voit le paddle qui sortira spécialement pour le jeu. D'une taille à peu près trois fois supérieure à la console (elle-même déjà énorme, rappelons-le), elle sera composée de 40 boutons, 2 manches à balai, une manette des gaz, des coolie hat, ainsi que des témoins lumineux à profusion. Le genre de jouet discret, passe-partout, que l'on peut emmener n'importe où en vacances...



GameCube

Capcom a dévoilé de nouvelles images du **remake de biohazard** sur lesquelles apparaît un nouveau personnage, Barry Burton, que l'on ne verra que dans le scénario de Jill. De plus, ces photos montrent qu'un nouveau système d'items défensifs fera son apparition, avec entre autres des grenades aveuglantes. À l'heure où vous lirez ces lignes, en plus d'être au début du printemps et d'apercevoir un peu de soleil, le titre sera déjà sorti au Japon.



Après moult déboires, certains magasins japonais annoncent enfin **la sortie de 1080° 2**, la suite de l'excellentissime jeu de snowboard, pour le 16 mai (il ne s'agirait finalement que d'une rumeur). Le 24 du même mois, suivra Kuru Kuru Kirby 2, qui inclura une option Link avec la GBA.

D'après Nintendo of America, il s'est écoulé 2,7 millions de GameCube dans le monde : 1,25 million aux États-Unis et 1,3 au Japon. Et là, vous allez me dire : « Où sont passés les 0,15 restants ? » Ben j'en sais rien, demandez à Nintendo, visiblement ils sont forts en maths.

On savait déjà qu'au prochain E3, qui aura lieu du 21 au 24 mai, **des versions jouables de Mario Sunshine, Zelda et Metroid** seraient révélées. Ce qu'on ignorait, c'est qu'on aura aussi (peut-être) l'occasion de voir à quoi ressemblera **Mario Kart GC**. Je sens qu'il va y avoir beaucoup de monde agglutiné sur leur stand.

Tomy a dévoilé quelques screenshots de leur prochain jeu de guéguerre sur GC, **Ziods VS**. Le titre, basé sur la série du même nom diffusée au Japon, sortira en mai prochain. Pendant les batailles, on pourra utiliser différentes techniques comme la furtivité ou l'agression pure et dure. En tout, 40 personnages, dont certaines parties sont customisables, seront disponibles.



Multi-plate-forme

Ridge Racer VI verra le jour sur toutes les consoles de salon existantes. Les trois versions sortiront au Japon au mois de novembre.

Manque de bol, Codemasters ne montrera rien de **Colin McRae 3.0** avant le prochain E3. Cependant, la version qui sera présentée sera jouable et permettra de vérifier que la conduite est toujours aussi excellente que dans les deux précédents volets.

Finalement, tout n'aura été qu'une grosse rumeur. En effet, devant l'ampleur qu'avait pris la fausse annonce concernant le soi-disant arrêt de **l'exclusivité Resident Evil sur GC**, Capcom s'est vu obligé de réagir et de mettre les points sur les « i ». Le remake du premier, ainsi que le Zero et le 4 à venir, sont des exclusivités totales qui ne sortiront que sur GC. Néanmoins, il y a bien un Resident Evil Online prévu, qui sortira sur toutes les consoles. On revient donc au point de départ. Halala, tant d'encre, de papier et de bande-passante gâchés pour rien.

En complément aux infos que nous fournit Aruno dans son article sur la sortie de la Xbox au Japon, voici **un rappel des scores des différentes consoles au moment de leurs lancements respectifs, le 1er jour.**

Xbox	123 000 consoles
GameCube	175 000 -
PlayStation 2	680 000 -
Dreamcast	120 000 -
Saturn	107 000 -
PlayStation	101 000 -

(Pas de chiffres pour la N64)

Pour les fanatiques de **Phantasy Star Online 2** (en test ce mois-ci, enfin...), le site officiel vient d'ouvrir ses portes, disponible en anglais. Vous pourrez y télécharger des wallpapers du meilleur goût, zieuter des screenshots et télécharger des vidéos. Pour les puristes, on compte même une partie regroupant toutes les classes disponibles ainsi que leurs différentes caractéristiques. Tout se passe là : **www.sega.com/sega/game/psov2_launch.jhtml**

Arcade, portables, divers

Début mars, les **AIAS Awards** (Academy of Interactive Arts Sciences) récompensant les meilleurs jeux de l'année ont eu lieu à Las Vegas. Voici le tableau des récompenses :

- **Meilleur Jeu d'action/aventure console :** Halo (Xbox)
- **Meilleur Jeu pour enfants console :** Mario Party 3 (N64)

- **Meilleur Jeu de combat console :** Dead or Alive 3 (Xbox)
- **Meilleur Jeu console portable :** Advance Wars (GBA)
- **Meilleur Jeu de course console :** Gran Turismo 3 (PS2)
- **Meilleur RPG console :** Baldur's Gate : Dark Alliance (PS2)
- **Meilleur Jeu de sport console :** Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
- **Meilleur Jeu console :** Halo (Xbox)
- **Jeu console le plus innovant :** Pikmin (GC)
- **Meilleure direction artistique :** ICO (PS2)
- **Meilleure animation :** Oddworld : Munch's Oddysee (Xbox)
- **Meilleur son :** Metal Gear Solid 2 (PS2)
- **Meilleure composition musicale :** Tropico (PC)
- **Meilleur moteur de gameplay :** Grand Theft Auto III (PS2)
- **Meilleur moteur graphique :** Halo (Xbox)
- **Meilleur design graphique :** Grand Theft Auto III (PS2)
- **Meilleur design de personnage :** ICO (PS2)
- **Jeu de l'année PC/console confondus :** Halo (Xbox)

Comme vous pouvez le voir, le grand gagnant est Halo, et Ico s'en tire aussi très bien, alors que MGS2 ne glane qu'un petit prix... celui du meilleur son. Mouais. N'oublions pas qu'il s'agit là d'un vote américain, ça peut expliquer beaucoup de choses...

Allez zou, une **spéciale jeux débiles** pour vous faire perdre toute productivité intrinsèque ; il est fortement conseillé de s'en servir au boulot ou pendant les cours d'informatique. C'est nettement plus marrant et ça provoque des montées d'adrénaline. Je vous propose de l'hydroglisseur là www.hypraspeed.com, du lancer du disque ici http://strengthcoach.com/level.itml/ icOid/445, et le lien ultime pour perdre son temps, le voici : www.shockplay.com/shockplay.html ! Tellement bien que RaHaN, en matant mon écran d'ordinateur, a gueulé comme un porcas : « Haaaaa, trop bien, ils ont le ping-pong !!! Ça tue ! »

Rumeur : une bonne grosse rumeur de la mort même, puisque certains sites rapportent que Nintendo aurait prévu de sortir une nouvelle version de la GBA cet été. Mais attention, pas une nouvelle couleur, plutôt un nouveau modèle qui s'appellerait Game Boy Advance Plus. Évidemment, aucun détail n'a été... avancé, mais certains s'autorisent à penser qu'il pourrait s'agir d'une console avec un nouvel écran rétro-éclairé dont on pourrait régler le contraste et la luminosité. Alors, serait-ce un gros pipeau, ou Nintendo avoue-t-il implicitement son erreur quant au choix initial de son écran ? Les paris sont ouverts, messieurs !

Le studio français In Utero, récemment responsable du très moyen Evil Twin, vient de mettre la clé sous la « puerta ». Il semblerait que l'annulation de Zorro 2 par Cryo y soit pour beaucoup. Malgré toute la compassion que j'éprouve à leur égard, je ne peux pas m'empêcher de pousser un ouf de soulagement à l'idée de ne jamais voir un deuxième volet de ce jeu pourri. Je sais, je suis cruel...



À l'heure où l'on attend tous de voir de **nouveaux éléments de Colin McRae 3**, Codemasters nous annonce que le deuxième volet sortira sur GBA. Au vu des photos, on se rend immédiatement compte que le titre ne fait pas le poids graphiquement face à l'autre rallye de la portable, V-Rally 3 d'Infogrames. Cela dit, il se rattrapera sans doute sur la jouabilité qui a toujours été le point fort de la série. On pourra juger en juin, mois probable de sa sortie chez nous.

Sources (liste non exhaustive) : Gamekult, Computer and Video Games, The Magic Box, IGN, Games Press, Gamespot, Team Xbox, The Gaming Intelligence Agency, The Madman's Café, GameDaily...



Voilà à quoi ressemble **Metal Slug 4**, le dernier volet du très populaire jeu de tir. Cette fois, vous pouvez être transformé en singe, en zombie, en gros porc et... en nana. Comme d'hab, une tonne de véhicules à conduire seront disponibles, comme une moto, un camion et d'autres trucs débiles qui, pour peu qu'on ait un esprit tordu, peuvent servir à se déplacer.

SCi vient de récupérer la licence de Futurama, « l'autre » dessin animé de Matt Groening qui se déroule dans le 4e millénaire. Manque de bol, la Fox vient d'annuler la série, qui devrait donc s'arrêter à la fin de l'année aux États-Unis. Heureusement que l'on pourra se consoler avec les futurs jeux en dirigeant Bender le robot alcoolique, cleptomane et mythomane.



Banjo-Kazooie va prochainement débarquer sur GBA. Contrairement aux versions N64, le titre sera entièrement en 2D, ce qui, à mon avis, ne l'empêchera pas d'être réussi. Et ce ne sont pas les photos diffusées sur le Net qui vont me contredire.

Tekken 2 Advance est actuellement en cours de développement et devrait sortir au mois de mai au Japon. Ils ne perdent pas de temps chez Namco...

À défaut de pouvoir refourguer les vieux FF sur GBA, Square se console en les portant sur WonderSwan Color. Ainsi, **Makaitoushi SaGa (FF Legend aux US) est sorti le 20 mars dernier alors que FF IV** est prévu le 28 mars prochain. La portable porte décidément bien son nom de « console de Square » que les gens lui prêtent au Japon.

Toutes les sorties japonaises et américaines

Après le petit passage à vide du mois dernier, l'import reprend du poil de la bête, notamment grâce à Onimusha 2. Et comme z'avez été sage, vous aurez droit à un zoom en bonne et due forme de Virtua Fighter 4 sur trois pages ! Ouais, on est comme ça à Joypad, généreux. Ah au fait, spéciale dédicace à certaines personnes qui ne savent pas tenir leurs promesses. Comprenne qui pourra ! Un mois d'avril pas si amorphe que ça donc, mais marqué par une terrible déception : Samurai, le jeu d'Acquire si révolutionnaire sur le papier, n'est finalement rien d'autre qu'une petite production de série B absolument incompréhensible pour le « geek » de base ! Quant au zoom de Virtua Striker 3, ce sera pour le mois prochain because plus de place ! Mais ?! Qu'est-ce qu... oh, mon dieu, quelle horreur ! Angel vient de se pointer ! Vous verriez son visage, il est tout boursouflé de partout... mais qu'est-ce qui a bien pu lui arriver ?! Pour en savoir plus, envoyez-lui un mail... Il est vraiment, il est vraiment phénoménal lalalalalalaaa !



Onimusha 2 (PlayStation 2) p.80

Xenosaga (PlayStation 2) p.88

NBA 2K2 (Xbox) p.95

Samurai (PlayStation 2) p.92

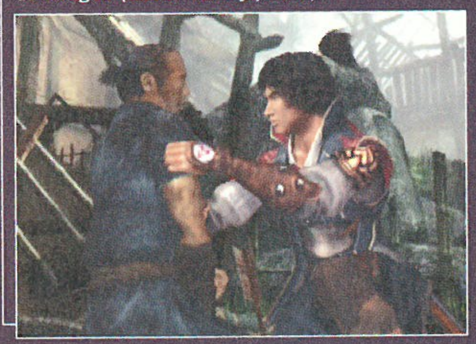
Space Channel 5 Part 2 (PlayStation 2) p.94



Onimusha 2

Un an et deux mois après être devenu le jeu d'action des minettes japonaises, Onimusha connaît une suite. Pour les hommes, les vrais !

Les « acteurs » ont un véritable style typique du Jidaigeki (film de sabre japonais).

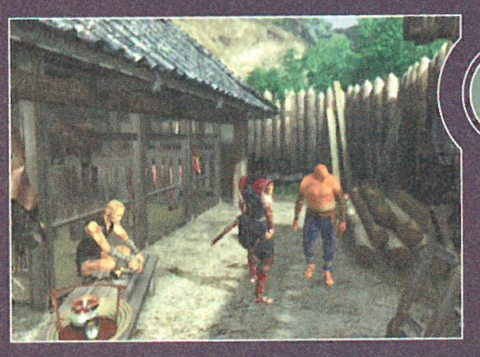




Pour déclencher ce mécanisme, il faudra utiliser la magie du vent afin de faire tourner la grosse hélice.



La mise en scène héroïque renforce le dynamisme des situations. Le gameplay a été particulièrement soigné.





Onimusha était promis à la réussite. Premier grand jeu « cinématique » de la PS2, il proposait pour la première fois une intrigue typiquement japonaise, en faisant jouer un personnage réel dans un univers fictif. Kaneshiro Takeshi, le beau gosse du cinéma asiatique, faisait donc rêver les ados de l'archipel et leurs copains, qui pouvaient ainsi jouer tranquilles sans que leurs nanas râlent. Véritable produit grand public, Onimusha a fait un énorme carton, mais les gamers qui s'attendaient à un Resident sauce samouraï étaient déconfits (de canard) par la facilité du titre. Changement de cible cette fois pour Onimusha 2. Comme l'annonce fièrement le producteur Kenji Inafune, Onimusha 2 est le jeu des mecs, des vrais ! On commence par le héros. Si Kaneshiro était l'idole des filles, c'est cette fois feu Matsuda Yûsaku qui tient le rôle principal, celui de Yagyû Jûbei. Acteur japonais décédé en 1989, ce brave Matsuda fut une sorte d'Henri Verneuil nippon, mais dix fois plus populaire. Le héros des papas japonais, en quelque sorte (vous l'avez peut-être vu dans Black Rain dans le rôle de Sato). Au niveau de la campagne de pub japonaise, même constat : on laisse tomber les belles histoires de princesses pour faire chanter à Hotei Tomoyasu, le rocker des blousons noirs tokyoïtes, une chanson agressive en guise d'image song du jeu. On augmente enfin la difficulté des combats, et voilà le travail : Onimusha 2 est devenu un titre bien macho.

PLEIN LA GUEULE !! (MAIS PAS SEULEMENT)

Press Start. Une cinématique incroyable du genre « Square peut aller à l'ANPE » démarre. Et hop, on commence. C'est magnifique. Les décors sont à pleurer de bonheur tellement ils sont fins. Dans ces cas-là, tout le monde se réunit devant la télé et cherche des défauts. Là, RaHaN tente un « pfeuh, je trouve ça démodé les jeux en environnement fixe ». Quelques insultes plus tard, il disparaît, laissant à Gollum, Julo et moi-même la joie de profiter des superbes décors d'Onimusha 2. Contrairement au premier volet, on ne se retrouve pas seulement dans un château. Le jeu foisonne de cadres différents, comme une ville très animée, une rivière, quelques chemins champêtres et autres mines à découvrir.



Croisement entre Shrek et Golem XIII, cet affreux boss vient casser toute l'ambiance du jeu avec ses mimiques débiles et ses motivations douteuses.

Onimusha 2

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Fin 2002
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (390 KB)
Niveaux de difficulté	3 (à débloquer)
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée



La difficulté, plus corsée, vous force à rester tactique tout le long du jeu. Ne vous mettez pas en « Easy », cela gâcherait vraiment tout.



Il arrivera que l'on se retrouve à diriger un autre personnage que le héros, selon les embranchements de scénario activés.

Ce « guerrier-ogre » a vraiment la classe américaine !



Consciente qu'il aurait été possible de faire ce genre de jeu entièrement en 3D (voir Devil May Cry, du même éditeur), l'équipe d'O2 justifie ce choix graphique par une surcharge de détails des décors, qu'il serait impossible d'animer en véritable 3D avec les machines actuelles. Photo-réalistes pour la plupart d'entre eux, ils sont en outre remplis de petites animations qui rendent le tout plus vivant. Ajoutons à cela quelques passages avec des éléments interactifs (le sable d'une plage, le cours d'une rivière) qui suppriment définitivement l'effet carte postale. Graphiquement, c'est donc une vraie réussite. Le résultat est magnifique et on se retrouve tout de suite dans l'ambiance.

MIRACLE : DE LA LIBERTÉ !

Après quelque temps de jeu, vous débarquez dans une ville, sans aucune autre indication. Alors que dans ce genre de titre, on a plutôt tendance à être guidé via le classique « porte fermée = clé = énigme », ici, le petit côté aventure n'est pas pour déplaire. Sans arriver au niveau d'un Shenmue, cette phase bien plaisante permet de discuter avec les habitants du coin. Grâce à Akira Kurosawa, les plus cinéphiles d'entre vous seront « familiers » de ce genre d'environnement et adhéreront à l'ambiance populaire japonaise d'il y a... 500 ans : le brave tavernier qui se plaint, la courtisane qui vous drague, le marchand de sel, etc. Il se dégage quelque chose de cette ville, ce qui ajoute beaucoup en termes d'immersion. À partir de là, tout peut arriver. Comme expliqué plus haut, notre Jûbei pourra être aidé des divers alliés qu'il va rencontrer. Ces partenaires seront assez importants, car si le joueur parvient à entretenir leur amitié, ils viendront lui prêter main-forte en cas de coup dur. Cela pourra aller de la simple apparition lorsque la barre de vie faiblit, jusqu'à un changement pur et simple de héros. En remplissant certaines conditions, il sera donc possible de prendre le contrôle de la charmante Oyû, du jeune ninja Kotarô, de l'arquebusier Magoichi ou du moine guerrier Ekei. Ces phases étant facultatives, elles ne changent rien au scénario principal, mais permettent d'en apprendre plus sur ces personnages qui cachent beaucoup de secrets. Un bon moyen de rallonger la durée de vie du jeu, il est vrai, plusieurs parties étant nécessaires pour voir tous les scénarios possibles.



CONNAÎTRE SA FORCE

À la manière de Samanosuke, Jûbei peut aspirer l'énergie laissée par les démons tués. Même si, cette fois, il ne le fait plus grâce à un gantelet mais un tatouage mystique, le principe reste le même : les boules rouges représentent des points d'expérience, les bleues la magie, et les jaunes l'énergie vitale. Une nouveauté toutefois : les grosses boules violettes. Assez rares, elles permettent à Jûbei de se transformer en Ogre Guerrier (Onimusha) pour une courte période. L'armement ressemble lui aussi à celui du premier opus. L'épée de foudre et celle du vent refont leur apparition. L'épée de feu cède en revanche sa place à la lance de glace et au marteau de guerre sismique. Quatre armes magiques donc, avec en plus les classiques arquebuse et arc pour attaquer les ennemis à distance. Grâce aux « XP » amassés dans les sphères rouges, on augmentera la puissance de ces 4 armes ainsi que celle de son équipement. Petite nouveauté de ce côté-là, puisque l'on ne change plus d'armure, on l'améliore. Trois parties de l'armure peuvent ainsi être renforcées : le plastron pour une meilleure défense, les jambières pour un déplacement plus rapide et les avant-bras pour des frappes plus efficaces. Pour nos compagnons, il sera possible d'acheter divers équipements en ville, comme de meilleures armes ou des équipements plus efficaces.

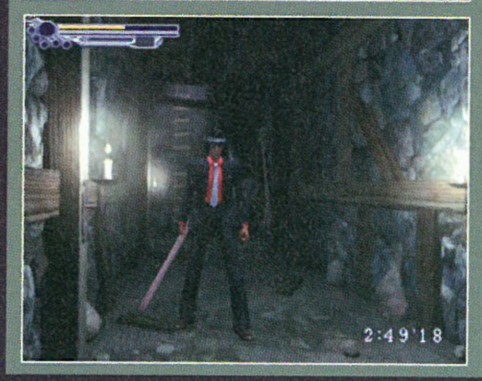


Quelques ennemis du premier volet refont une apparition intrinsèque.

À la fin...

Comme pour le précédent volet, finir le jeu ne signifiera pas le laisser dans l'armoire. Vous allez déjà débloquer deux mini-jeux : Oni Team et L'Homme en Noir. Le premier est un simple survival ; le second vous propose de traverser un niveau du jeu en temps limité pour récupérer les séquences vidéo et pouvoir les mater ensuite. Et surtout, il y a la bande-annonce (trop courte)... d'Onimusha 3 !







Oyu est venue vous prêter main-forte face à ce monstre tentaculaire.

Quant aux amoureux des flammes, qu'ils se rassurent : l'épée de feu est encore disponible, mais elle est bien cachée…

LE SYNDROME DU COUREUR DE 1500 M

Après quelques minutes de jeu, on a les yeux remplis d'étoiles. On adhère, on adore, Onimusha 2 est un jeu extraordinaire. C'est beau, c'est dur, c'est culte ! Malheureusement, quatre heures plus tard, l'histoire prend une tournure complètement différente. Sans révéler ici tout le scénario, deux ou trois coups de théâtre qui paraissent plantés dans l'intrigue principale viennent précipiter un déroulement qui avait pourtant trouvé son rythme de croisière. Ajoutons à cela deux lieutenants ennemis ridicules, plus typés Bioman que film de sabre, qui viennent foutre en l'air toute l'atmosphère, et vous aurez une petite idée du problème rencontré. À démarrer sur les chapeaux de roues, Capcom n'a pas réussi à ficeler suffisamment bien son récit pour qu'il dure… En gros, Onimusha 2 est de moins en moins bon au fur et à mesure que l'on s'approche de la fin. C'est bien dommage, car seul le scénario, devenu à son terme trop rocambolesque, pèche largement. Techniquement parfait, il l'est aussi du point de vue ludique et innovations, et reste honnête du côté durée de vie, avec 10 heures environ au compteur. Malheureusement, on est beaucoup plus tolérant avec un Mario où il faut sauver des champignons, qu'avec un jeu qui se réclame proche du cinéma et qui n'est finalement pas capable de soutenir un rythme continu. Le début vaut 9, la fin 7. Onimusha 2 s'en sort donc bien avec une moyenne de 8, mais ce problème de rythme qui frappe toutes les grosses productions japonaises commence à me gonfler. Enfin, mieux vaut comprendre le jap' si vous voulez éviter de tourner en rond trop longtemps…

Greg

Touche pas à mon pote !

Lorsque vous vous trouvez à la ville, vous pouvez discuter avec vos 4 compagnons et en apprendre plus long sur eux. Grâce à cela, vous allez leur offrir des cadeaux correspondant à leurs goûts et gagner ainsi leur amitié pour qu'ils viennent vous aider en combat. Magoichi, l'arquebusier, adore le tabac par exemple…





Veau de ville

En ville, on peut discuter avec les gens, trouver parfois quelques trésors cachés (dans la fonderie par exemple), mais surtout acheter des objets rares à offrir à vos amis, comme un perroquet, de la craie, un télescope, etc.









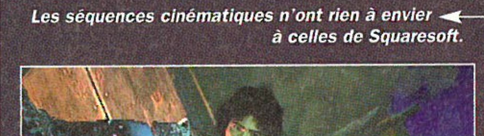
Note

8/10

Beaucoup de bastons, beaucoup de drama humain : Onimusha 2 se rapproche énormément des séries de sabre japonaises.



Les séquences cinématiques n'ont rien à envier à celles de Squaresoft.

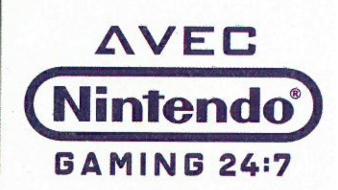




Le character designer d'Onimusha 2 est Keita Amemiya, qui a bossé sur Zeiram et autres films de monstres. Dommage que cela se ressente parfois…

Difintel - Micro

UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D







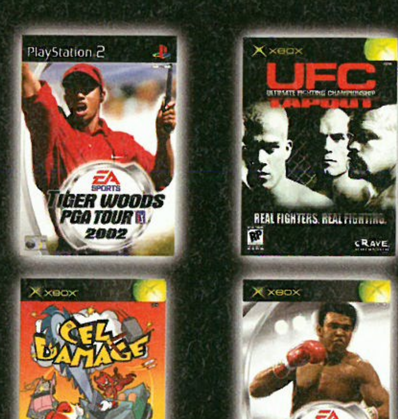
ICI !

PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !

POUR ÊTRE SÛR DE L'AVOIR DÈS LE 3 MAI 2002 RÉSERVEZ DÈS AUJOURD'HUI LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES ET LES JEUX.

ECEVEZ LE
UIDE DE TOUS
LES
HITS
EN







RETROUVEZ LA SELECTION DIFINTEL

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

RANCE

ourg en Bresse	04 74 23 13 54
erney Voltaire	04 50 40 43 43
auteville	04 74 40 04 28
hauny	03 23 38 00 10
aon	03 23 79 08 84
ubenas	04 75 93 50 82
nnonay	04 75 67 70 76
harleville	03 24 57 98 93
amier	05 34 01 02 14
arbonne	04 68 42 37 58
odez	05 65 67 06 15
ayeux	02 31 51 00 99
t flour	04 71 60 13 91
urillac	04 71 43 56 56
inan	02 96 85 17 54
érigueux	05 53 53 55 54
ontbelliard	03 81 94 17 09
omans	04 75 72 78 34
alence	04 75 78 09 68
e Neubourg	02 32 07 00 35
ouviers	02 32 40 78 67
es	04 66 52 44 66
enouillet	05 61 70 81 05
uret	05 34 46 07 70
oques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 64 22 48 63
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
98 Nouméa	00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Beauvais • Briançon • Crest • Juan les pins •

Virtua Fighter 4

À défaut d'un test officiel, voici le test import du jeu de combat le plus complet de la PS2. Complément de la présentation du mois dernier, cet article va vous dévoiler dans le détail maintes subtilités qui n'emballeront toutefois que les fans absolus de la série. Ça tombe bien, c'est à eux - et à eux seuls - que j'ai envie de m'adresser.



Sur les gros plans, la qualité des textures et le souci du détail ne font aucun doute, malgré l'aliasing.

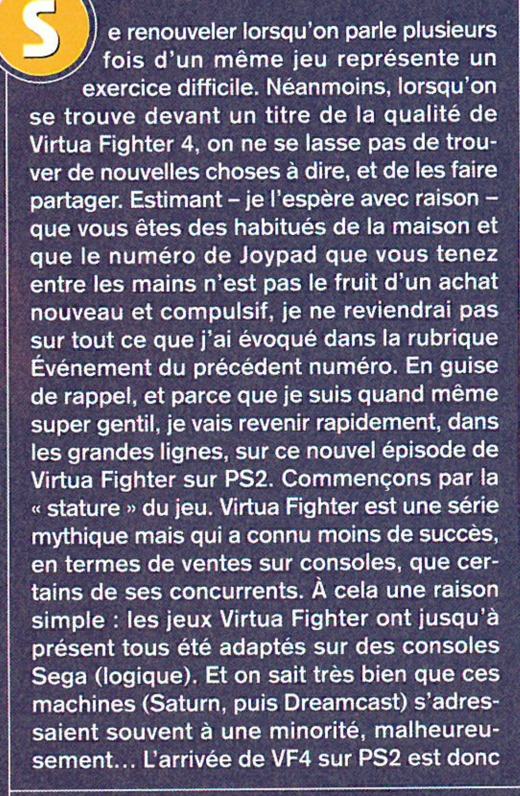


La chope la plus impressionnante de Sarah se termine par un coup de pied magistral.



Un Ring Out de toute beauté.





Se renouveler lorsqu'on parle plusieurs fois d'un même jeu représente un exercice difficile. Néanmoins, lorsqu'on se trouve devant un titre de la qualité de Virtua Fighter 4, on ne se lasse pas de trouver de nouvelles choses à dire, et de les faire partager. Estimant – je l'espère avec raison – que vous êtes des habitués de la maison et que le numéro de Joypad que vous tenez entre les mains n'est pas le fruit d'un achat nouveau et compulsif, je ne reviendrai pas sur tout ce que j'ai évoqué dans la rubrique Événement du précédent numéro. En guise de rappel, et parce que je suis quand même super gentil, je vais revenir rapidement, dans les grandes lignes, sur ce nouvel épisode de Virtua Fighter sur PS2. Commençons par la « stature » du jeu. Virtua Fighter est une série mythique mais qui a connu moins de succès, en termes de ventes sur consoles, que certains de ses concurrents. À cela une raison simple : les jeux Virtua Fighter ont jusqu'à présent tous été adaptés sur des consoles Sega (logique). Et on sait très bien que ces machines (Saturn, puis Dreamcast) s'adressaient souvent à une minorité, malheureusement… L'arrivée de VF4 sur PS2 est donc une bonne nouvelle qui jouera sans aucun doute en faveur de la notoriété de ce titre. Car, indéniablement, il mérite d'être connu et apprécié par le plus grand nombre. Cette version de VF propose en tout 13 combattants. Le style de certains d'entre eux se ressemble (Jacky et Sarah par exemple) mais ils se jouent tous différemment, ce qui assure une richesse de jeu réellement impressionnante. Le paragraphe qui suit va s'intéresser plus particulièrement à tout ce qui concerne le gameplay, justement, et vous détailler un mode Training hallucinant, vraiment jamais vu dans un jeu de combat jusqu'à présent. Une preuve éclatante du soin extrême apporté, dans le fond, à sa conversion sur PS2.





Virtua Fighter 4

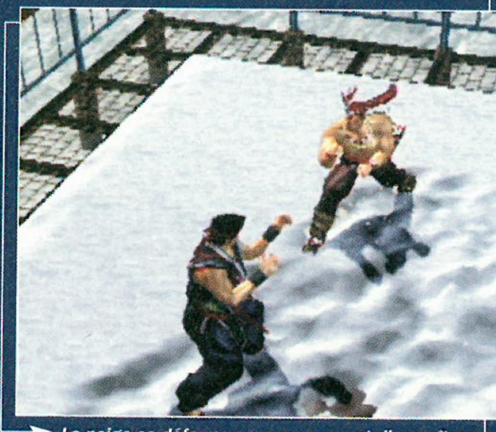
Éditeur	Sega
Dispo. Europe	Mai 2002
Genre	Combat 3D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (pour les replays, l'I.A., etc.)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Spécial	Mode I.A., items à récupérer
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Appréciable

ÉPREUVES IMPOSÉES

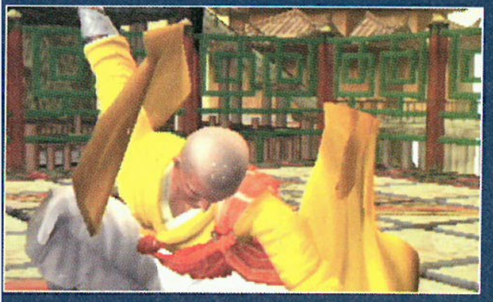
Qu'il est bon d'avoir entre ses mains un jeu qui propose des explications en anglais… Ce Zoom import englobe les versions japonaise et américaine du jeu, strictement identiques, mais je dois bien avouer avoir un faible pour la version « yankee », compréhensible, qui m'a

permis de m'attaquer en profondeur au mode Trial du jeu, dans la section Entraînement. Je n'avais fait qu'effleurer cet aspect du jeu le mois dernier, et je me rends bien compte que j'étais passé à côté de quelque chose de grand… Le mode Trial (que l'on peut traduire par « épreuve ») vous invite à découvrir tout ce que vous pouvez faire avec votre personnage. Et quand je dis tout, c'est vraiment tout (à l'exception, bien sûr, de certaines combos originales qu'il vous appartient de découvrir). Je vais tenter d'être à peu près exhaustif cette fois. Je vous préviens, cela risque d'être un peu long. Pour info, j'ai quand même mis environ une heure et demie pour terminer le mode Trial avec Sarah (!). Là où la plupart des autres jeux de combat proposent un mode Training qui se contente de présenter la palette de coups des personnages (et cette option est effectivement présente ici), VF4 vous invite à découvrir toutes les subtilités du jeu, des bases élémentaires aux aspects les plus complexes. On commence doucement avec les casse-garde, les contres (on stoppe un coup adverse avec un mouvement offensif plus rapide), les projections ou la garde. Déjà, dans ces bases, on retiendra quelques petites « astuces » ; par exemple, pour éviter un coup qui frappe en haut, il suffit de se baisser sans appuyer sur la garde. Ça paraît idiot mais cela vous permet de gagner quelques frames (nombre d'images par seconde) et donc de riposter avec plus de vitesse.
On passe à la vitesse supérieure avec les réceptions sur une chute. Après le Giant Swing de Wolf, par exemple, vous chutez durement sur le sol quelques mètres plus loin. En utilisant le système de « recovery » (rétablissement), vous diminuez les dégâts qui vous sont infligés. Dans l'absolu, c'est assez simple : il suffit d'appuyer sur Punch + Kick + Guard en même temps, au moment où vous touchez le sol. Dans les faits, cela se révèle plus difficile évidemment, car le timing n'est pas toujours évident. Cette technique s'applique à tous les coups qui vous font chuter, et vous permet de vous relever immédiatement et donc de vous protéger plus rapidement. Lorsque vous êtes étendu sur le sol, si le recovery n'a pas fonctionné, vous pouvez également appuyer le plus rapidement possible sur tous les boutons pour vous relever plus vite (en faisant ou non une roulade sur le côté). Cette technique ne fonctionne pas dans un seul cas de figure : lorsque vous chutez après avoir heurté un mur. Le mode Trial vous apprend également à utiliser les coups qui font tituber l'adversaire (droite + Punch par exemple, tout simplement) pour avoir le temps de placer un coup fort et le faire tomber, ou bien encore caser un enchaînement. Plus fort encore, les « floater moves », ou coups flottants, vous permettent d'envoyer un adversaire en l'air afin de placer derrière une midair combo (ou juggle). Arrivé là, vous devez vous dire que le mode Trial est presque terminé. Eh bien pas vraiment, en fait, puisque nous n'en sommes même pas à la moitié…





La neige se déforme sous vos pas, et disparaît petit à petit.



LE TIMING DIABOLIQUE DES TECHNIQUES AVANCÉES

En s'essayant à la totalité du mode Trial, on ne peut pas s'empêcher de penser que VF4 est vraiment un titre exceptionnellement riche. Comme vous le savez, le bouton Evade de VF3 a ici disparu, et vous vous déplacez tout simplement où vous voulez sur l'aire de jeu. Il reste toutefois possible d'éviter un coup adverse si vous appuyez au bon moment vers le haut ou vers le bas, tout simplement, lorsqu'un coup est sur le point de vous atteindre. C'est utile pour échapper par exemple à un Ring Out, avec en plus la possibilité de contre-attaquer si vous associez à ce mouvement



Relooker son personnage devient rapidement une activité assidue quand on s'y plonge.

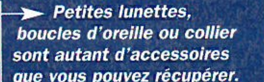


Le mode Trial, très complet, vous montre ce qu'il faut faire avant de vous laisser réaliser l'épreuve imposée.





Le tourbillonnant Lei Fei ne laisse pas une seconde de répit lorsqu'il est lancé.



Petites lunettes, boucles d'oreille ou collier sont autant d'accessoires que vous pouvez récupérer.

Note

9/10



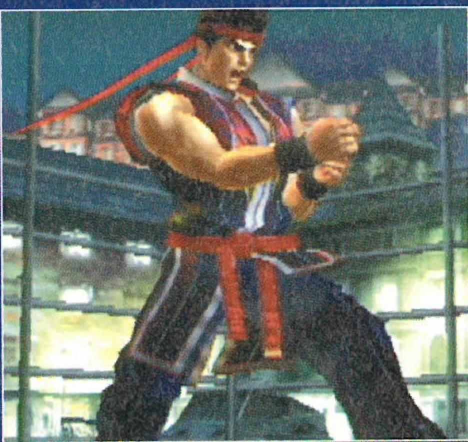
simple un appui sur les touches P+K+G. Vous désirez une bonne démonstration de l'utilité de ce mouvement ? Très bien. Imaginons que vous donniez un coup à votre adversaire, et que ce dernier soit en garde. Vous ne lui infligez alors aucun dégât, et il a le temps de contre-attaquer pour vous frapper à son tour. En anticipant sa réaction lorsque vous voyez que votre coup est bloqué, vous appuyez sur haut ou bas, et vous réalisez alors un pas de côté extrêmement rapide au moment même où votre adversaire se met à frapper. L'esquive est parfaite et vous autorise une nouvelle attaque (projection, enchaînement, etc.). Bien sûr, le pas de côté peut lui-même être contré avec des coups circulaires, par exemple. Il y a toujours, dans VF4, une solution à un problème posé. Il faut avant tout savoir anticiper les coups de l'adversaire et varier ses propres mouvements d'attaque.

Les projections ont une importance toute particulière, également. Vous remarquerez qu'on peut souvent stopper l'amorce d'une chope adverse en faisant simplement bas + Punch (un mouvement très utilisé par l'ordinateur). Plus intéressant, les Throw Escape (échappement sur projection) sont des mouvements qu'il faut anticiper pour éviter que l'adversaire ne vous attrape. Il s'agit encore ici d'une pure question d'anticipation. Après un coup puissant stoppé par votre adversaire, par exemple, vous pouvez deviner qu'il va vous projeter (c'est ce qu'on appelle les « Guaranteed Throw Moves », qui vous mettent invariablement en difficulté). Dans ce cas, vous pouvez entrer des mouvements de chopes (bas P+G, droite P+G, etc.) le plus vite possible, et si votre adversaire se sert d'une des chopes anticipées, vous échappez à son étreinte. Il faut juste être diaboliquement rapide et placer en priorité les commandes de chope que l'on veut absolument éviter. Les systèmes d'esquive sur le côté, de chope, contre-chope ou de garde, se combinent pour atteindre des sommets que, je l'avoue, je n'avais même pas imaginés. Ainsi, on peut esquiver sur le côté et combiner un mouvement de chope (P+G) suivi immédiatement d'une garde normale. Cela permet de contrer une chope adverse éventuelle et, si elle ne se produit pas, de stopper un coup. Ça se passe en une demi-seconde (le mouvement de chope ne se voit même pas) et c'est une technique très, mais alors très avancée que j'ai moi-même beaucoup de mal à maîtriser.

L'AMOUR REND AVEUGLE

Ce test import aura fait la part belle à toute la technicité de VF4, sans toutefois se révéler complètement exhaustif. Je n'ai pas parlé par exemple de l'utilisation des murs, des « bounce combos » (quand l'adversaire rebondit sur le sol), des enchaînements qui peuvent ne pas passer selon le poids des personnages, etc. Mais il faudrait un guide complet pour tout cela. Je profite simplement des dernières lignes qui me sont offertes pour insister sur les qualités intrinsèques du jeu, et notamment sur ses options ultra-complètes. J'ai déjà parlé le mois dernier du mode Intelligence Artificielle de VF4 et je ne suis pas revenu ici dessus. Même chose pour les multiples objets que vous pouvez récupérer et qui vous permettent de relooker à loisir votre personnage. N'oublions pas enfin la possibilité qui vous est offerte d'enregistrer vos matchs… Bref, VF4 est un titre hallucinant de richesse qui mérite indéniablement l'excellente note qui est la sienne. On peut lui trouver des défauts certains au niveau de la réalisation, et je ne vais pas les cacher : aliasing, modélisation des personnages pas toujours parfaite, maniabilité parfois douteuse avec un Dual Shock (notamment si on joue avec Akira), voix pas toujours excellentes… mais je ne peux pas me résoudre à rabaisser le jeu en faisant cela. Ce serait vraiment dommage et tout cela n'a, finalement, qu'une importance secondaire. Je prends donc le parti d'être un fan inconditionnel du jeu, avec ses œillères, et je vous invite à le devenir vous aussi lorsque le jeu sortira en France, bientôt…

Chris





Vanessa contre Aoi. Deux reines du contre…





Échappement sur projection. Kage va avoir l'avantage.



ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ UNE TELECOMMANDE DVD SONY OFFERTE + 15.24 € DE BON D'ACHAT* **304.75 €**

*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)

OMBAT 4	60.83 €
F EMPIRE 2	60.83 €
ADE	60.83 €
AR BASEBALL 2003	60.83 €
IN THE DARK + DVD SEVEN	60.83 €
R'S GATE	60.83 €
N VENGEANCE	56.25 €
OMEN 2	60.83 €
UT	56.25 €
M VS SNK 2	60.83 €
NDO 2	60.83 €
BANDICOOT	60.83 €
CLOUD	60.83 €
SUMMIT	60.83 €
EX	60.83 €
MAY CRY	60.83 €
	60.83 €
N	60.83 €
HIP	60.83 €
TY WARRIOR 3	60.83 €
RTS RUGBY	60.83 €
THE DOLPHIN	60.83 €
NTERNATIONAL WINTER SPORTS	60.83 €
01	30.34 €
02	60.83 €
LA ONE 2001	60.83 €
IA	60.83 €
	45.83 €

GIANTS	60.83 €
GUILTY GEAR X	60.83 €
GUY ROUX MANAGER 2002	60.83 €
HALF LIFE	60.83 €
HEAD HUNTER	60.83 €
HERDY GERDY	60.83 €
ICO	60.83 €
JAK AND DAXTER	60.83 €
JAMES BOND 007 espion pour cible	60.83 €
JOHN MADDEN NFL 2002	60.83 €
KESSEN 2	60.83 €
KLONOA 2	60.83 €
KO KINGS 2002	60.83 €
LES BLEUS 2002	60.83 €
MAX PAYNE	45.58 €
MAXIMO	60.83 €
METAL GEAR SOLID	68.45 €
MIKE TYSON	60.83 €
MOTO GP 2	60.83 €
MX 2002	60.83 €
MX RIDER MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP	60.83 €
NBA LIVE 2002	60.83 €
NHL 2002	60.83 €
NO ONE LIVES FOREVER	60.83 €
ONIMUSHA	60.83 €
PIRATES KAT LA ROUGE	60.83 €
POLICE 24/7	60.83 €
PRO EVOLUTION SOCCER	60.83 €

PRO RALLY 2002	60.83 €
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS 2 PARTIES	45.58 €
RAYMAN M	60.83 €
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	60.83 €
ROBOT WARLORDS	19.67 €
SALT LAKE 2002	60.83 €
SHADOWMAN 2	60.83 €
SHADOW HEARTS	60.83 €
SILENT HILL 2	60.83 €
SILENT SCOPE 2 NEW	60.83 €
SIMPSONS ROAD RAGE	60.83 €
SLED STORM 2	60.83 €
SOUL REAVER 2	60.83 €
SOLDIER OF FORTUNE	60.83 €
SPACE CHANNEL 5 V1	60.83 €
SSX TRICKY	60.83 €
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60.83 €
STAR WARS RACER REVENGE	60.83 €
SUMMONER	60.83 €
TARZAN FREERIDE	60.83 €
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	60.83 €
TIME CRISIS 2	60.83 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	60.83 €
WIPE OUT FUSION	60.83 €
WRC:World rally championship	60.83 €
WWF Smackdown 3	60.83 €

PROMO PS2

GRAN TURISMO 3 PLATINUM	24.99 €
DEAD OR LIVE 2 PLATINUM	24.99 €
TEKKEN TAG TOURNAMENT PLATINUM	24.99 €
FORMULA 1 2001 PLATINUM	24.99 €
RED FACTION PLATINUM	24.99 €

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

ACTION REPLAY	60
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	45
MEUBLE DE RANGEMENT	30
CARTE MEMOIRE 8 MEG	37
MANETTE DUAL SHOCK 2	30
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	15
(MANETTE PSX COMPATIBLE P	
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	15
PRISE PERITEL RGB 1/2	10
TELECOMMANDE DVD	15
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY	30.
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	30.
(magnétoscope; télévisio	
MULTIJOUEURS 4 PORTS	30
CABLE LINK	30
OPTICAL CABLE	30
GCON2 PISTOLET	41
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	
TELECOMMANDE	53.2
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL	30
CARTE MEMOIRE 16 MEG	45.
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)	36.
DVD REGION X (MULTI ZONES DV	
TELECOMMANDE	45

mmandez plus facilement sur : ttp://www.games.fr

PRECOMMANDEZ votre GAMECUBE
Par TELEPHONE au 03.20.90.72.22. ou au 03.20.90.72.32
mais aussi par COURRIER, sur INTERNET ou MINITEL

GAME BOY ADVANCE

OLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE

95 €

SOIRES

EUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.04 €
UR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.67 €
JOYSTICK (HANDSTICK)	7.47 €
EUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	15.09 €
NK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	8.99 €
NK 4 PLAYERS	12.04 €
VEC LUMIÈRE	7.47 €
TE DE TRANSPORT	5.95 €
6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.95 €
A 7 ÉLÉMENTS	30.34 €
IT	7.47 €
+ 3 LINKS	13.47 €
E PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.42 €
M AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
LINK	10.52 €
ATEUR STÉRÉO	7.47 €
E DE TRANSPORT GBA 100	8.99 €
E DE TRANSPORT GBA 200	8.99 €
E DE TRANSPORT GBA 300	12.04 €
E DE TRANSPORT GBA 600	15.09 €
E DE TRANSPORT GBA 2000	22.71 €
KU	15.09 €
CH (SACOCHE DE TRANSPORT)	8.99 €
ICK LIGHT NEW	8.99 €
E TRANSPORT	15.09 €

JEUX

ADVANCE WARS	45.58 €
ASTERIX ET OBELIX	53.20 €
ATLANTIDE DISNEY	53.20 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
CASTLEVANIA	53.20 €
CRASH BANDICOOT XS	53.20 €
DOOM	53.20 €
DUKE NUKEM	53.20 €
EARTHWORM JIM	53.20 €
FINAL FIGHT ONE	53.20 €
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	45.58 €
GOLDEN SUN	45.58 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	50.16 €
ISS ADVANCE	53.20 €
JACKIE CHAN	53.20 €
KLONOA	53.20 €
LUCKY LUKE WANTED	53.20 €
MARIO KART	45.58 €
MEGAMAN BATTLE NET WORK	53.20 €
MEN IN BLACK 2	53.20 €
MORTAL KOMBAT	53.20 €
NBA JAM ADVANCE	53.20 €
PREHISTORIC MAN	53.20 €
RAZMOKETS	53.20 €
RAYMAN + SACOCHE	45.00 €
SONIC ADVANCE	53.20 €
SUPER BEST A MOVE	53.20 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.58 €
SUPER STREET FIGHTER	53.20 €
SPIDERMAN	53.20 €
SPYRO THE DRAGON	53.20 €
TEKKEN	53.20 €
TETRIS WORLDS	53.20 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	53.20 €
WARIO LAND 4	45.58 €
X-MEN	53.20 €
ZOE FIST OF MARS	53.20 €

XBOX

CONSOLE XBOX + 1 MANETTE 479.99 €

CARTE MEMOIRE	49.99 €
MANETTE OFFICIEL	39.99 €
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	29.90 €
CABLE PERITEL EVOLUE	29.90 €
CABLE AV STANDARD	24.
CABLE LINK	24.
DVD MOVIE PLAYBACK KIT	49.

AMPED	69.99 €
BLOOD OMEN 2	69.99 €
BLOOD WAKE	69.99 €
CEL DAMAGE	69.99 €
CRASH BANDICOOT	69.99 €
DARK SUMMIT	69.99 €
DEAD OR LIVE 3	69.99 €
DEADLY SKIES	69.99 €
ENTRAINEUR 01/02	69.99 €
F1 2002	69.99 €
FUZION FRENZY	69.99 €
GENMAONIMUSHA	69.99 €
GOTHAM	69.99 €
HALO	69.99 €
ISS 2 INTER. SUPERSTARS SOCCER	69.99 €
JET SET RADIO FUTURE	69.99 €

KO KING 2002	69.99 €
MAD DASH RACING	69.99 €
MAX PAYNE	69.99 €
MIKE TYSON	69.99 €
MUNCH'S ODDYSSEE ODDWORLD	69.99 €
NBA LIVE 2002	69.99 €
NHL 2002	69.99 €
NHL HITZ	69.99 €
RALLY X	69.99 €
SHREK	69.99 €
SIMPSONS ROAD RAGE	69.99 €
STAR WARS OBIWAN	69.99 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	69.99 €
WRECKLESS	69.99 €

PROMO PSX

BATTLE SPORT	12.04 €
CARD SHARK	12.04 €
CENTIPEDE	22.71 €
CHECK MATE	12.04 €
CHEESMASTER 2	12.04 €
CHRIS KAMARA STREET	12.04 €
CRASH BANDICOOT 3	25.76 €
CRASH BASH Plat	25.76 €
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	25.76 €
CREATURES	15.09 €
COLIN McRAE RALLY 2 platinum	25.76 €
COMPIL 20 JEUX	30.34 €
DE SANG FROID	30.34 €
DESTRUTION DERBY RAW PLAT	22.71 €
DRIVER 2	25.76 €
FIFA 2000 PLATINIUM	25.76 €
FIFA 2001 platinium	25.76 €
FINAL FANTASY IX plat	30.34 €
FORMULA ONE 99	22.71 €
FORMULA ONE 2000	25.76 €
FORSAKEN	15.09 €
GUBBLE	12.04 €
GRAN TURISMO	22.71 €
GRAN TURISMO 2	25.76 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.09 €

ISS PRO EVOLUTION 1	25.76
JAMES BOND le monde ne suffit pas	25.76
JET RACER	12.04
JONAH LOMU RUGBY	25.76
KART CHALLENGE	12.04
LAS VEGAS CASINO	12.04
MEDAL OF HONOR 2	25.76
MEDIEVIL	19.67
METAL GEAR + MISSIONS	19.67
MONACO Gp2	12.04
MOTO RACER WORLD TOUR	37.96
NEED 5	25.76
PINBALL POWER	12.04
RAYMAN 2 Plat	25.76
RAZMOKETS A PARIS	25.76
REVOLUTION X	12.04
SKI AIR MIX	12.04
SPEED FREAKS	15.09
SPIDERMAN platinium	25.76
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 2	15.09
THEME PARK CLASSICS	15.09
TOCA WORLD TOURING CARS plat	25.76
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	30.34
TOMB RAIDER 4	15.09
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.76

PLAYSTATION

PS ONE 120.43 € + 15.24 € de bon d'achatPRECOMMANDE
UN CADEAU VOUS SERA OFFERT. (2 bons d'achat de 7.62 € non cumulable à valoir sur ach

EPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €
DE RANGEMENT	12.04 €
UAL FORCE SANS FILS	45.58 €
EUR MULTIJOUEURS	25.76 €
DUAL SHOCK	30.34 €
ANALOGIQUE	15.09 €
E MANETTE	7.47 €
EMOIRE 15 BLOCS	7.47 €
EMOIRE 120 BLOCS	22.71 €
RITEL RGB	7.47 €
LIAISON	15.09 €
ATION	76.07 €
BOIS + TIROIR	25.76 €
DOUBLE FORCE	30.34 €

ADIBOU + PAD + MEMORY	30.34 €
ALONE IN THE DARK IV	45.58 €
ATLANTIDE	30.34 €
BLACK AND WHITE	45.58 €
CASTLEVANIA CHRONICLE	30.34 €
DAVID BECKHAM SOCCER	37.96 €
DIGIMON WORLD	45.58 €
DINOSAURE	30.34 €
DRAGON BALL FINAL BOUT	37.96 €
DRIVER 2 + VRALLY	45.58 €
FIFA 2002	45.58 €
FINAL FANTASY 6	15.09 €
FORMULA 2001	45.58 €
HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.58 €
ISS PRO EVOLUTION 2	45.58 €
ISS PRO EVOLUTION 3	45.58 €
LOONEY TUNES : une faim de loup	45.58 €

LUCKY LUKE LA FIEVRE DE L'OUEST	37.96 €
MONSTERS ET CIE	41.01 €
NBA LIVE 2002	45.58 €
PLAY VOL1 (ff7+bleus+kuzco)	45.58 €
PLAY VOL2 (F1 2000+spyro2+cool4)	45.58 €
PLAY VOL3 (GT1+bleus2+C12)	45.58 €
PLAY VOL4 (Spyro2+chine+asterix)	30.34 €
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	45.58 €
RAZMOKETS 100% ANGELICA	33.39 €
ROCKET POWER	30.34 €
ROGER LEMERRE 2002	30.34 €
STREET FIGHTER COLLECTION 2	33.39 €
SPIDERMAN 2	45.58 €
SYPHON FILTER 3	45.58 €
TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	37.96 €
TONY PRO SKATER 3	45.58 €
X MEN 2	30.34 €

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S — REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S — NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S — AUTRES
LENS 03 21 70 01
AMIENS 03 22 91 73
REIMS 03 26 88 24
MONTPELLIER 04 67 64 05
VAL THOIRY 04 50 20 86

E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
(jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou par Chronopost:9.91 € (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :.................................... Prénom :....................................
N° Client(si déjà client):.................... Age : .... Ans Téléphone :....................
Adresse :..
....
Code Postal:............ Ville:.................................... Signature:

paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +5.34 € ☐ Mandat Cash

_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ __/__ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 6.10 €, consoles13.72 €. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO

Xenosaga Episode 1 Der Wille zur Macht

Après un premier RPG culte chez Square, l'équipe de Xenogears fait de l'œil à Namco pour éditer d'autres jeux de la même série. L'attente fut-elle justifiée ? Peut-être bien...

Avec les points de technique amassés lors des combats, il sera possible d'apprendre de nouveaux sorts grâce à un système d'embranchement.



Xenogears. Un nom que seuls les fans de jeux vidéo connaissent. N'ayant pas connu les rayonnages de Carrefour et autres Micromania, ce RPG culte de Squaresoft resté en japonais ou en anglais a défrayé la chronique. Un scénario inattendu, des héros charismatiques et un système de combat novateur, tels étaient les atouts de ce titre. Quelques années plus tard, le studio de développement responsable de ce jeu quitte Square et décide de continuer la série chez Namco. Enfin continuer, c'est plutôt « commencer », puisqu'à la manière de Star Wars, Xenosaga est en fait le début de Xenogears. 4 000 ans après notre ère, les êtres humains ont beaucoup changé. Ils n'habitent plus sur Terre, les filles sont court vêtues, et surtout, ils possèdent une technologie suffisamment avancée pour créer les Realiens, des êtres synthétiques pourvus de caractère, mais pas toujours de sentiments (en gros). Ils ont aussi créé les A.G.W.S., des robots géants spécialisés dans la défense contre les Gnosis, êtres ectoplasmiques ayant visiblement une dent contre l'humanité, mais dont on ne sait rien. L'histoire commence alors que Shion, une jeune Vector (personnel responsable des Realiens) est secourue par l'objet de ses recherches, à savoir Kos-Mos, une Realien expérimentale à la force colossale. Le duo de choc va, comme toujours dans les RPG, rencontrer d'autres personnes importantes qui se trouveront des intérêts communs et qui formeront un groupe uni contre l'adversité. Tintintin !

QUAND EST-CE QU'ON JOUE ?

À l'époque des RPG sur Super Nintendo et Megadrive, les textes étaient réduits à quelques indications et de petites confidences de vos personnages. Puis on a commencé à les faire parler de plus en plus, pour arriver aujourd'hui à ce que j'appelle le syndrome du « théâtre de marionnettes ». Dans Xenosaga, ce syndrome atteint son paroxysme au début du jeu, où quasiment aucune liberté ne vous est laissée. Sous prétexte de mettre en place un énorme background, l'équipe de Monolith nous impose trois premières heures vraiment très pénibles. Une scène de parlotte, un couloir, une scène de parlotte, un couloir... On sent en plus que dans les phases où l'on vous laisse jouer, tout est étudié pour vous faire perdre du temps et que vous ayez l'impression d'avoir quelque chose à faire. Au lieu de tout découvrir soi-même, on se retrouve à discuter pendant 30 minutes avec des compagnons avant de devoir aller livrer un plateau-repas à l'autre bout du vaisseau. Un problème de rythme évident, d'autant que cela se répète beaucoup dans les 10 premières heures de jeu. Découpé en chapitres, Xenosaga ne propose pas de grande carte dans laquelle on se déplace librement. Les héros se trouvent dans un nouvel environnement fermé dans lequel il faudra parler à tout le monde, puis un événement va se déclencher, et des monstres apparaître. Il faudra donc se balader dans le niveau que l'on connaît déjà, à la recherche du prochain boss, en attendant qu'une belle cinématique ne vienne clore l'histoire. Frustrant.



Kos-Mos possède la capacité de modifier quasiment toutes les extrémités de son corps, la cochonne...



Les super-attaques sont obtenues lorsque le personnage a totalisé suffisamment de points d'actions.

Xenosaga Episode 1

Éditeur	Namco / Monolith
Dispo. Europe	Fin 2002
Genre	RPG dramatique
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (165 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	DVD double couche
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

TOUT EST BON DANS LE KOS-MOS

Heureusement, il y a un vrai talent d'écriture derrière Xenosaga. On aurait pu craindre d'être en face d'un jeu typique pour otaku avec de la SF de comptoir et deux, trois cyber bonnasses, mais heureusement il n'en est rien ; du moins côté SF. Reprenant à sa manière le principe de l'Intelligence Artificielle en discutant de son rôle dans le développement des Realiens, le scénario pose beaucoup de questions, et surtout s'adresse à des adultes. Il n'est pas ici question de robots qui aiment les fleurs. Les héros ont de l'épaisseur, du charisme, et agissent en accord avec eux-mêmes. Le duo formé par Momo la petite Realien au caractère humain et Ziggy l'officier militaire suicidaire reconstruit en cyborg est par exemple très original. L'un souhaitant devenir humain, l'autre à l'inverse cherchant à devenir un véritable automate. Du côté du scénario, même s'il laisse beaucoup de questions en suspens, Xenosaga remplit son contrat au-delà de toute espérance.

PEUT MIEUX FAIRE

Techniquement en revanche, le choix du producteur est étrange. Les personnages du jeu, charismatiques à souhait, sont magnifiques, modélisés comme des jouets afin de donner un rendu « dessin animé » sans recourir au cell shading. Du coup, les décors, qui n'ont pas connu les mêmes efforts, paraissent nus et laids. Vides, pas détaillés, assez pauvres en couleurs, ils se limitent à quelques couloirs et des surfaces lisses qui pourront choquer. D'un autre côté, il était difficile de faire autrement dans un jeu de SF, mais un peu plus de détails graphiques auraient été bien venus. D'un autre côté, le système de jeu est lui aussi à saluer. Outre des combats restés techniques grâce à la profusion de coups disponibles pour chaque personnage, il sera possible de customiser à peu près tout. Avec les points d'aptitude gagnés après chaque combat, un accès sera donné à un menu pour renforcer les capacités de son personnage, l'efficacité de ses super-coups, ou pour créer de nouveaux sorts. Ajoutez à cela quelques trésors cachés, une véritable interaction avec le décor (surtout vers la fin), et vous obtiendrez un jeu vraiment entraînant. Malheureusement, si vous ne parlez pas japonais, vous allez passer votre temps à courir dans des couloirs et à zapper des cinématiques que de toute façon vous ne comprendrez pas. Frustrant mais passionnant, Xenosaga ressemble à un gros épisode de Star Trek interactif, ou, plus proche de nous, au très contemplatif FFX. À ne pas envisager sans un solide niveau de japonais, vu le vocabulaire militaire et philosophique employé ici.

Greg

De gros problèmes de rythme, mais un excellent scénario

Note

8/10 — *J'assure en japonais*

5/10 — *Fujiyama, sushi ?*







Il sera possible de détruire la plupart des éléments du décor afin d'y trouver des objets.

Un petit Organizer surpuissant

L'U.M.N. de Shion est un petit appareil super bien. Il permet, lorsque l'on s'approche des bornes appropriées, de faire plein de choses. Si on a récupéré des passeports cachés dans le jeu, il sera possible de jouer à des mini-games comme un faux Virtual On, ou encore un jeu de cartes à la FFIX. On pourra aussi retourner dans des simulations de lieux déjà visités, histoire de pouvoir récupérer des objets que l'on aurait oublié de ramasser.





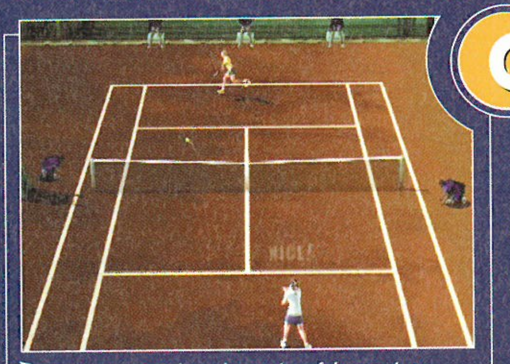


PS2

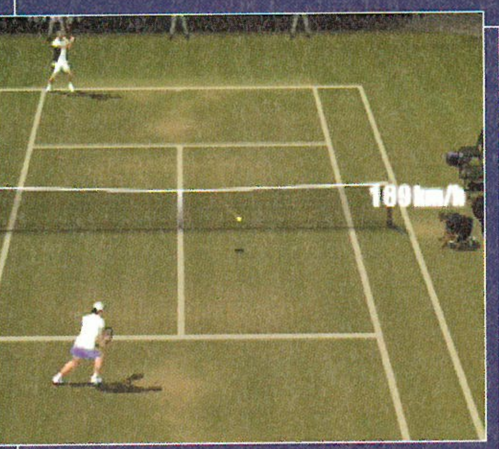
Note 9/10

Smash Court Tennis Pro Tournament

SCTPT est le sixième épisode de la série des Smash Court de Namco, commencée avec World Court Tennis sur NEC en 1987. La série est connue pour son style décalé, son côté fun mais surtout pour sa formidable jouabilité qui le destine à tous les types de publics.



Des commentaires viennent parfois ponctuer la qualité de frappe de vos coups.



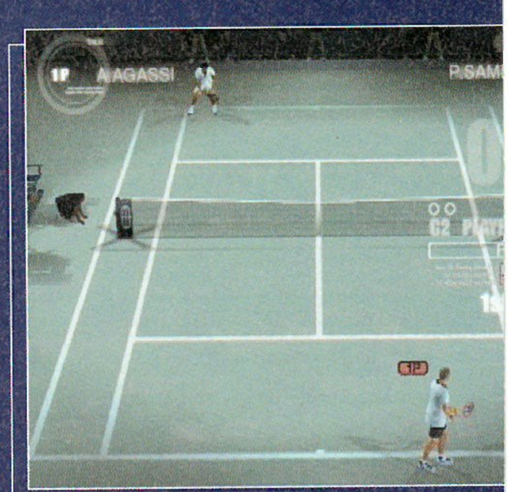
L'angle, maître-mot du tennis…

Ce volet prend cependant un tournant décisif car il opte pour un style plus réaliste, avec l'abandon des personnages en Super Deformed. On pourra ainsi découvrir un casting de rêve avec Agassi, Sampras, Kafelnikov, Rafter, Hingis, Kournikova, Davenport et Seles (d'autres joueurs créés par Namco peuvent être débloqués). Le nombre de courts se limite quant à lui aux quatre tournois du grand chelem. L'aspect graphique du jeu est plutôt aseptisé, avec des couleurs assez ternes, même si quelques effets comme les traces sur la terre battue ou les ralentis s'annoncent très agréables à l'œil. L'animation est de très bonne qualité, assez rapide, fluide, et, comble du détail, les personnages exécutent leurs véritables gestes. On aura donc droit au talon levé de Sampras lors du service, au salut d'Agassi à la foule… La partie sonore est assez bonne, même si, comme pour Virtua Tennis 2 sur DC, le bruit de la balle reste étrangement assez loin de la réalité.

UN GAMEPLAY EXEMPLAIRE…

SCTPT étant l'adaptation du jeu d'arcade, la prise en main est logiquement immédiate, avec des fautes assez rares donc, ce qui correspond à l'intention louable de rendre le jeu très accessible. Mais cette jouabilité instinctive n'est pas dénuée de finesse, bien au contraire, car SCTPT prend en compte un élément très réaliste : le plan de frappe. Ainsi, si l'on se place correctement et que l'on frappe au moment optimal, un « nice » apparaîtra (cette fonction peut être désactivée) et la puissance de la balle sera maximale. En cas d'échec, la balle sera plus lente (ce qui peut servir aussi) mais conservera l'angle voulu. Cet élément est primordial car les jeux de tennis contemporains (comme Virtua Tennis 2) semblent souffrir d'un mal terriblement destructeur pour l'esprit du tennis : le manque d'angle. En effet, le tennis est basé sur la maîtrise de la géométrie du court, et dans la réalité, il est tout aussi facile d'exécuter un coup croisé qu'un coup le long de la ligne, la direction dépendant de la position du tamis de la raquette lors de la frappe. Je regrette que cet élément ne soit pas suffisamment pris en compte ; si un jeu de football ne permettait pas d'effectuer des tirs croisés, on crierait au scandale ! De ce fait, la jouabilité de SCTPT s'avère subtile et propose une importante marge de progression. Du côté de la durée de vie, SCTPTdispose de nombreux secrets à débloquer dans un mode Pro Tournament un peu limité (quatre tournois sans classement). On trouve aussi les modes Arcade, Exhibition, Challenge et Trophy Room. L'intérêt est renforcé par un site Internet permettant de confronter ses résultats aux meilleurs mondiaux. On peut aussi noter la possibilité de choisir le nombre de jeux et de sets. Enfin, l'Intelligence Artificielle s'avère plutôt bonne, Agassi reste au fond du court et Rafter prend constamment le filet d'assaut ! En conclusion, SCTPT peut se présenter comme le ISS Pro Evolution des jeux de tennis, Virtua Tennis 2 jouant le rôle de FIFA (certes très bon). De ce fait, beaucoup seront attirés par la magnificence et le côté tape-à-l'œil de l'excellent Virtua Tennis 2, mais les puristes et ceux qui préfèrent miser sur le long terme adoreront SCTPT. Une excellente surprise !

Yann



C'est parti pour un match d'anthologie !

Smash Court Tennis Pro Tournament

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Été 2002
Genre	Simulation de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (68 KB)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Spécial	Agassi ET Sampras ET Kournikova !
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Appréciable



Déchaîne la puissance. Triomphe du jeu !



ACTION REPLAY
LE VERITABLE REPLAY

LE 3 EN 1 !



est une marque déposée par Take 2
st une marque déposée par SONY
tation® 2 est une marque déposée par SONY

ACTION REPLAY 2V2
pour PlayStation® 2

1 - DES MILLIERS DE CODES

L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes à l'infini, personnages cachés, circuits supplémentaires,... Codes GTA 3 INCLUS !

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucu modification de votre console.

3 - SAUVEGARDEZ, COMPRESSEZ

Permet de compresser les données
Gérez le stockage des fichiers de sauvegarde.

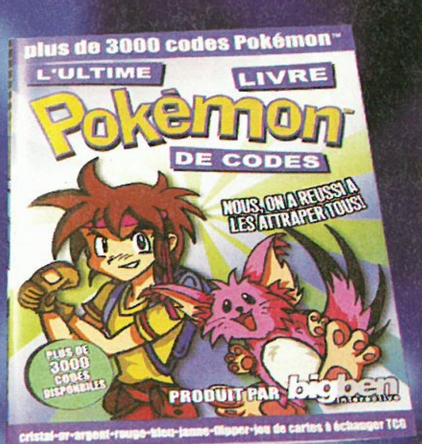
ACTIVE TES CODES CHANCE !

ACTION REPLAY XTREME
pour Game Boy® Color

*Bidouilleur de jeux
*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.
*Générateur de codes.
*LIVRET DE CODES SPECIAL POKEMON™ !!!!

DES ARMES SECRETES,
DES VIES INFINIES,
DES PERSONNAGES CACHES ....

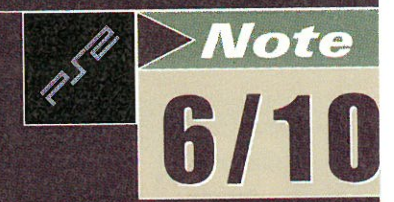






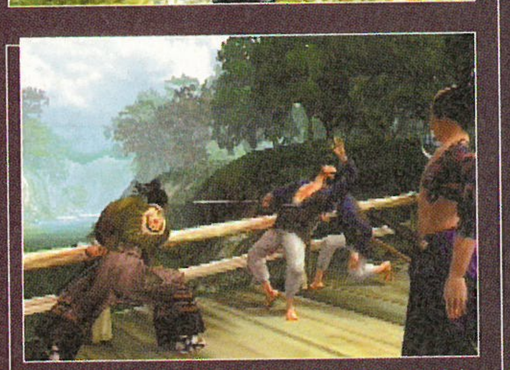
LES ACTIONS REPLAY EXISTENT AUSSI EN VERSION Psone®, Dreamcast®, et Game Boy Advance®



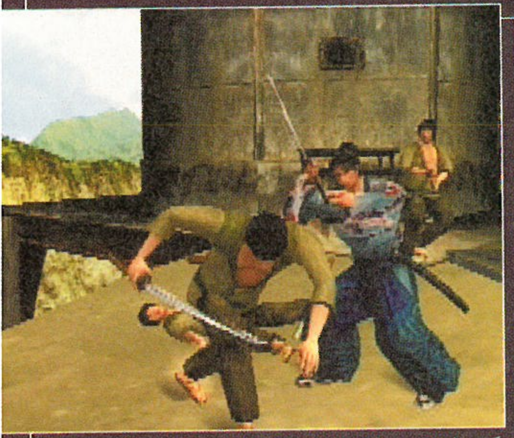


Samurai

Le voilà enfin, le nouveau jeu des créateurs de Tenchu ! On reste dans le Japon ancien, mais cette fois, c'est dans la peau d'un samouraï solitaire que vous évoluerez. Une aventure originale, pour une petite déception...



La réalisation manque d'envergure, certes, mais côté esthétique, le visuel reste fort appréciable.



Durant les combats, appuyez sur « avant » ou « arrière » lorsque les lames se croisent, pour tenter de prendre l'avantage.

Le gameplay de Samurai part d'un principe original et intéressant. Vous commencez par choisir l'apparence de votre perso (visage, fringues et sabre) pour vous plonger dans un lieu précis du Japon ancien, au début de l'ère Meiji. En vous baladant, vous verrez différents événements se dérouler sous vos yeux et aurez à chaque fois la liberté de réagir comme vous l'entendez, d'utiliser les répliques de votre choix. Dès les premières secondes de jeu par exemple, une jeune femme se fait malmener par trois gars... Qu'allez-vous faire ? Il est possible de barrer la route aux racailles pour prendre la défense de la victime à grand renfort de répliques courageuses, de dégainer son sabre sans autre forme de dialogue, ou bien de laisser faire sans s'en préoccuper. Chacun de ces choix vous emmènera dans une direction scénaristique bien distincte et forgera votre personnalité de samouraï. Quel maître choisirez-vous ? Le trahirez-vous ? Opterez-vous pour le profit égoïste ou adopterez-vous une véritable éthique de justice ? La durée d'une partie est ainsi très courte (disons 2 heures si vous ne perdez pas de temps), mais les événements changeront vraiment du tout au tout selon vos choix, et vous pourrez profiter en réalité de 6 histoires et 6 fins bien différentes.



THE REAL SAMURAI SIMULATOR

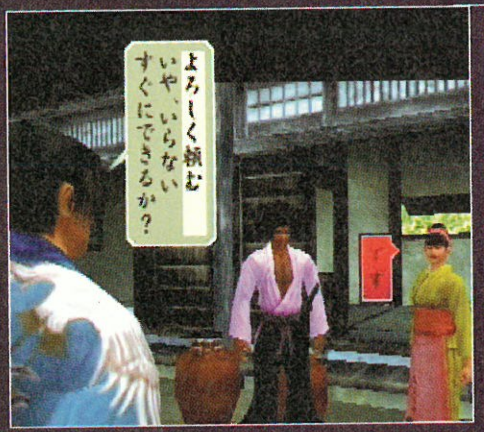
Voilà pour le principe qui, doublé d'une ambiance à la Kurosawa, mettrait l'eau à la bouche de beaucoup de monde, à commencer par moi... La formule souffre malheureusement de pas mal de défauts ! Esthétiquement parlant, le jeu est plutôt joli, mais il reste très loin de tuer la gueule. Les environnements sont peu nombreux et très réduits, la distance d'affichage limitée, et des tas de petits bugs donnent au tout un côté mal fini de « petit jeu ». Notez également que les personnages ne sont pas doublés (les dialogues se font par le biais de bulles) ; ça semble bête mais c'est le genre de détail qui choque aujourd'hui, d'autant que, question déroulement, la mise en scène souffre d'une certaine mollesse, tandis que le scénario manque carrément d'envergure... Difficile de se sentir impliqué, donc ; l'ensemble se révèle un peu poussif, en somme. Même le système de combat, qui paraît intéressant au début avec son système de parade, de contre et de déséquilibre, manque vraiment de profondeur. On est très loin d'un certain Bushido Blade, même si la customisation des armes (qui possèdent chacune leurs statistiques modifiables et leurs coups à apprendre) reste sympa. Le mode Deux Joueurs en duel perd ainsi en intérêt... Bref, on attendait beaucoup mieux de la part d'Acquire, créateur du cultissime Tenchu. Une petite déception donc, snif.

Julo

N.B. : Si vous ne comprenez pas un mot de japonais, oubliez : le jeu perdrait juste tout son intérêt... Bande de gros malins !



Les événements changeront réellement suivant vos choix.



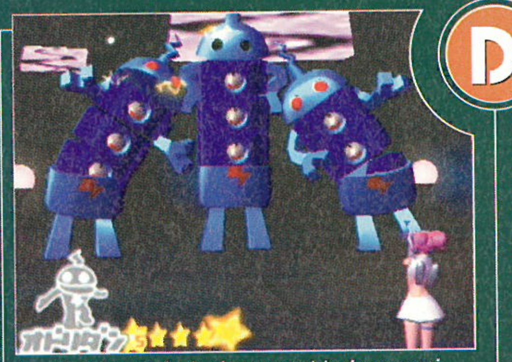
Les choix dans les dialogues représentent une part très importante du gameplay...

Samurai	
Éditeur	Spike
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Aventure/Action
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (124 KB)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable !

PS2 Note 8/10

Space Channel 5 Part 2

Space Channel 5 est un titre assez polémique à la rédaction. Alors que certains adorent (Julo, Greg, moi...), d'autres comme Willow, Kendy et Trazom n'y voient pas d'intérêt et le comparent à un Simon évolué. En tout cas, il ne laisse personne indifférent, ce qui prouve son originalité et son aspect unique !


Les boss de fin de niveaux sont toujours aussi délirants.


Le défi à la guitare est un grand moment !

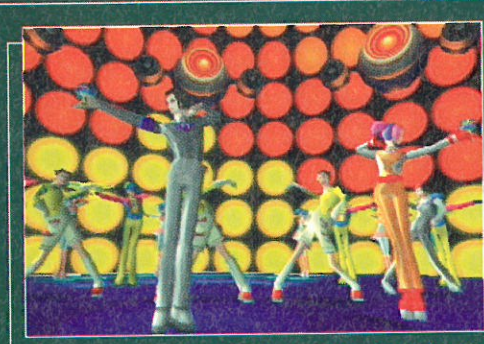
Depuis le premier volet et sa performance contre les Morolians et Mister Blank, Ulala a perdu son statut de pigiste dans l'audiovisuel pour devenir reporter permanente de Channel 5. Cependant, elle doit faire face à une nouvelle menace : des robots ont pris d'assaut la base spatiale en envoûtant les habitants. Pire encore, Peace, le président du système solaire, doué du pouvoir de calmer les gens qui l'entourent en chantant, s'est fait kidnapper. Toujours placé sous le signe du délire, ce nouveau volet s'annonce à tous les niveaux bien meilleur que le précédent. Si le système reste identique - un jeu d'action/musical dans lequel on doit refaire les pas de danse des ennemis que l'on rencontre - une bonne quantité de variations ont été introduites. À présent, à certains moments, il faudra laisser durer le « chu » en maintenant la pression sur le bouton. De plus, certaines phases démentielles durant lesquelles Ulala joue de la guitare et du synthé font leur apparition. Autant vous prévenir, ces passages sont cultissimes ! D'autre part, la mise en scène a été grandement améliorée. Ça bouge tout le temps, les plans de caméra varient sans arrêt, les chorégraphies sont mortelles et l'introduction de petits détails comme des claquettes dans certains passages donne vraiment la sensation de jouer à un clip interactif ! Même RaHaN a succombé, c'est dire ! Et puis, disons-le franchement, Ulala est toujours star sexy ; elle a un déhanchement qui ferait pâlir Cameron Diaz dans Drôles de « Meufs » ! Quant aux musiques, elles assurent grave leur race, plus variées et mêlant les styles : de la samba, du funk, du bon vieux rock des familles, et même de la musique classique !


Ulala au synthé accompagnée de tout son groupe, ça déchire grave !

UNE VRAIE COMÉDIE MUSICALE !

Petit bémol, le jeu est toujours aussi court. Bien qu'un poil plus long et surtout beaucoup plus difficile que le premier volet, il se termine assez rapidement. Cela dit, l'aventure se révèle tellement excellente que l'on tripe du début à la fin ! Heureusement, pour pallier ce défaut, UGA a inclus une sorte de carotte qui pousse le joueur à recommencer le jeu une fois qu'il l'a terminé. En effet, outre un Extra Mode, il y a quarante costumes à débloquer pour Ulala, ainsi qu'une douzaine d'objets à trouver. On remarque aussi une espèce de « survival » où l'on affronte des Morolians, en plus d'un mode Deux Joueurs dans lequel le premier se charge de la croix directionnelle, tandis que le second s'occupe des boutons ! La réalisation est classe. Techniquement, c'est pas la claque, mais le design et l'originalité de l'univers rendent le titre aussi attachant que... qu'un... bon désolé, je ne trouve pas de comparatif. Bref, retenez simplement que ce Space Channel 5 est encore plus festif, plus marrant, plus varié... plus mieux, quoi ! Ceux qui ont aimé le premier vont adorer, ceux qui l'ont détesté continueront à le haïr !

Angel


Pour le plus grand bonheur de Julo, Space Michael Jackson tient un rôle important ! En le voyant, il a eu des palpitations !

Space Channel 5 Part 2

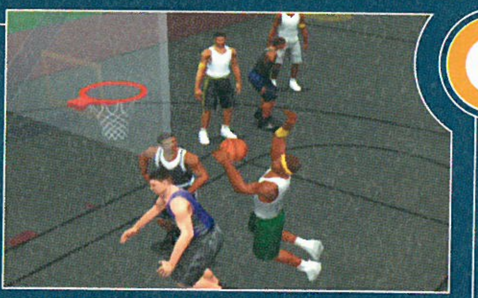
Éditeur	Sega
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Musical
Nbre de joueurs	2
Sauvegardes	Oui (161 KB)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Y a Michael Jackson !
Existe sur	DC
Compréhension de la langue	Inutile

U.S.A. TODAY

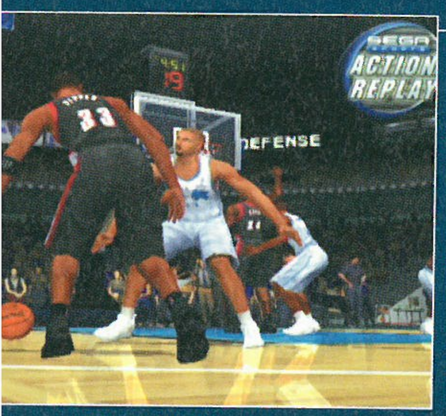
NBA 2K2



On aura de cesse de vous le répéter ! Sega Sports est dans la place, et EA Sports a du souci à se faire ! NBA 2K2 vient d'investir la Xbox ; ensuite, ce sera au tour de la PlayStation 2. L'amorce de la fin d'un règne et du début d'un autre ?

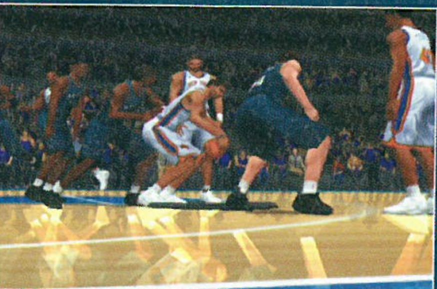


Le mode Street est vraiment réussi.



Les feintes sont regroupées sur un bouton et varient en fonction de votre vitesse. On peut feinter à l'arrêt également.





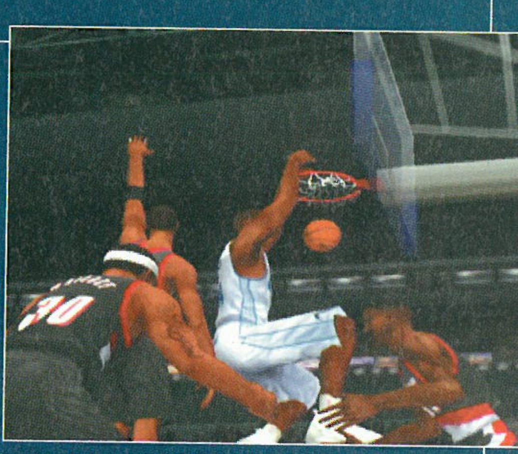
Une gestion des contacts réaliste.

Quoi ? Encore NBA 2K2 ? Eh oui, il nous était impossible de faire l'impasse sur cette adaptation Xbox. Car cette simulation de ballon orange est aussi importante pour le basket virtuel que l'a été la série ISS pour le fouchtebole ! Tant que ça ne sera pas rentré dans vos petites caboches, on continuera de vous parler de NBA 2K2. NBA Live 2002 ne mérite plus aujourd'hui de fouler de ses gros sabots américains la plus haute marche du podium en raison d'un gameplay complètement dépassé ! Il faut donc vous déconditionner : NBA Live, c'est juste has been, vive NBA 2K2 ! Ça a fonctionné cette année avec Pro Evolution Soccer, à force d'articles, de comparatifs, l'avis de la presse, des vrais amoureux de sports virtuels, ainsi que le bouche à oreille, ont fini par avoir raison d'une certaine logique commerciale. Oui, les amis, c'est historique, FIFA 2002 a nettement moins bien marché en France que les années précédentes ! Hasta la victoria siempre !

LE ISS DU BALLON ORANGE

Pour en revenir à cette adaptation « microsoftienne » du jeu de Sega, le portage de NBA 2K2 s'est effectué sans dommage. Techniquement, cette version reste donc très proche de la mouture d'origine. Pas de gros changements à signaler, si ce n'est que le rendu graphique a sensiblement gagné en luminosité et que les couleurs s'avèrent un chouïa plus contrastées. Pour le reste, à savoir le gameplay, on retrouve tout ce qui nous avait séduits sur DC. À commencer par la motion capture d'un naturel saisissant qui enterre littéralement celle de NBA Live 2002 et plus récemment celle de NBA 2002 Inside Drive. Chaque mouvement s'enchaîne avec une fluidité déconcertante, rendant le contrôle des joueurs vraiment très agréable. C'est assez difficile à décrire comme ça en quelques mots, il faut vraiment prendre le jeu en main. Petite anecdote au passage : je n'ai pas pu m'empêcher d'appeler Traz à plusieurs reprises en hurlant d'un bout de pièce à l'autre pour lui montrer les ralentis de certaines actions, notamment un bras roulé d'Iverson effectué après une feinte ! Juste monstrueux ! L'aspect simulation, quant à lui, est nettement plus poussé que dans les autres productions du genre : la balle dispose d'une vraie physique, il est parfaitement possible de rater un tir et les sauts des défenseurs gênent vraiment les trajectoires. L'un des aspects techniques les plus remarquables reste incontestablement la gestion des contacts : à l'inverse de NBA Live, les joueurs se bousculent, et il est possible de repousser un défenseur en lui tournant le dos si votre gabarit le permet ; dans le cas contraire, il vous empêchera de progresser en vous dégageant gentiment. Un vrai régal, tout comme le système de feinte, d'une simplicité et d'une efficacité redoutables. Cette précision vaut également pour les gestes défensifs. À l'inverse de NBA Live, rien n'est aléatoire, qu'il s'agisse d'un simple vol de balle ou d'un bash ; une fois bien placé, ça fonctionne parfaitement. Il en résulte un rythme de jeu posé et relativement technique. Pour finir, les modes sont identiques à ceux de la version DC : vous retrouverez les formations des années 50, 60, 70 et 80, le mode Street vraiment réussi, ainsi qu'un mode Franchise très complet pour les amoureux du draft. Il n'y a qu'une chose à ajouter : vivement la sortie européenne !

Willow



Les joueurs bénéficient d'une motion capture exemplaire...

NBA 2K2

Éditeur	Sega Sports
Dispo. Europe	Courant 2002
Genre	Simulation de basket
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	Dreamcast et bientôt sur PS2
Compréhension de la langue	Inutile

Toutes les sorties japonaises et US

Regardez bien au-dessus, là, juste en haut : « Toutes les sorties japonaises et US » Mouais, comment on vous feinte bien dans le fond. En fait, même si nous cherchons toujours à rester le plus exhaustif possible, il arrive que certains titres supra à l'ouest passent entre les mailles de notre filet. Si vous ajoutez à cela l'attaque spéciale « Douane », vous comprendrez pourquoi il est parfois juste impossible de tout vous présenter. D'un autre côté, l'essentiel est ici. Oui, ici !

Circus Maximus Chariots Wars







En matière de jeu de course, on avait pensé à tout sauf aux joutes de chariots antiques ! Arf ! Circus Maximus propose au joueur de revivre la fameuse scène du Coliseum du peplum *Ben Hur* sur 19 « circuits », en jonglant entre le poste du salaud qui fouette les chevaux et celui du gladiateur qui donne des gros coups de masse sur l'adversaire ! Si l'idée de base est plutôt originale et amusante, le résultat à l'écran, en revanche, file les frissons de la honte. Les environnements graphiques n'exploitent à aucun moment les capacités de la Xbox et le gameplay ultra-simpliste n'offre pas grand-chose d'excitant, que l'on joue seul ou à quatre. Une petite production bien ricaine développée en quatrième vitesse qui, on l'espère, ne passera pas de l'autre côté de l'Atlantique ! À fuir !

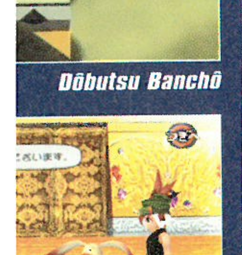
Willow



3 Éditeur : Encore
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Vae victis !

Circus Maximus Chariots Wars

Dôbutsu Banchô



Dual Hearts

Dôbutsu Banchô

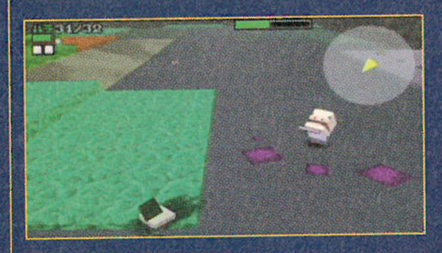




Après le planant Dôbutsu No Mori (Animal Forest), voici le très étrange Dôbutsu Banchô. Au dos de la jaquette, on peut lire en gros : « Je veux bouffer de la viande crue !!! » Voilà le secret de ce jeu : retrouver ses instincts primitifs afin de redonner tout le naturel à un monde qui a perdu ses valeurs. On commence donc en cochon bizarre, et le but sera de remonter la chaîne alimentaire, jusqu'à devenir le Dôbutsu Banchô (le caïd des animaux). Il va falloir combattre et manger d'autres congénères pour leur piquer leurs gênes et évoluer, et récolter un max d'hormones pour réussir les accouplements, et ainsi donner naissance à des évolutions encore plus puissantes. Visuellement, on a choisi l'abstrait pour dédramatiser, car le jeu est vraiment d'une rare cruauté : on passe son temps à éviscérer des pauvres bêtes qui couinent de douleur. Un jeu répétitif, mais la démarche « artistique » mérite d'être saluée.

Greg





6 Éditeur : Nintendo
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Who's the boss ?

Dual Hearts



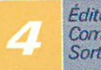






Après Dewprism, la petite équipe responsable de ce titre quitta une partie de Squaresoft pour aller rejoindre les studios affaiblis de Sony. Après quelques mois de travail, voici donc Dual Hearts, une sorte de Jak and Daxter du pauvre, (mal) scénarisé, à la maniabilité moyenne et aux bugs très présents. On essaie aussi de faire de l'œil aux fans de Tomb Raider, avec des puzzles ultra-simplistes et limite lassants, puisque cela prend plus de temps de les résoudre (pousser les blocs) que de les comprendre (mais où mettre les blocs ?). C'est pas mauvais, mais ce n'est pas très bon non plus, et vu l'actu import ce mois-ci sur PS2, pas étonnant que ce pauvre petit jeu passe inaperçu.

Greg



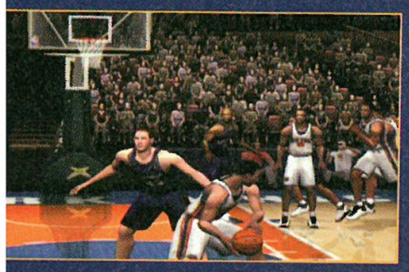
4 Éditeur : Sony C.E.J.
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Heart aux pommes

NBA 2002 Inside Drive

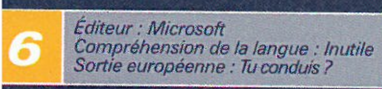



Loin d'être une mauvaise simulation de basket, ce titre développé par Microsoft propose notamment un gameplay assez technique et plus intéressant que celui de la série NBA Live d'EA Sports. Le rythme est posé et les défenses donnent du fil à retordre. Toutefois, globalement, en termes de feeling, on se situe clairement un bon cran en dessous de NBA 2K2. On ne retrouve pas au niveau des contrôles la même précision (le système de feinte n'est pas très instinctif), la physique de la balle y est également moins sophistiquée. Autre reproche : cet énième jeu de basket propose une ambiance de stade bien mollassonne, c'est tout juste si le public exprime sa joie après un dunk. En termes de réalisation, Inside Drive se défend plutôt bien, en dépit d'une motion capture parfois un peu rêche et d'attitudes en défense trop figées. Quoi qu'il en soit, NBA 2K2 rulez, les gars !

Willow







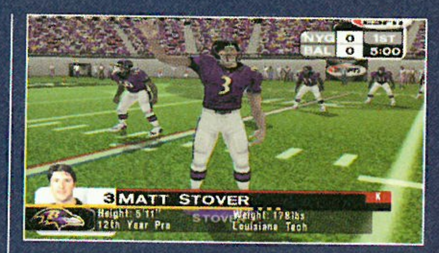
6 *Éditeur : Microsoft*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Tu conduis ?

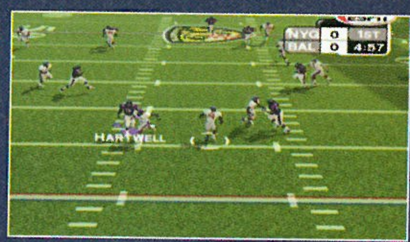
NFL Primetime 2002




Sur PSone et PS2, les titres de Konami estampillés de la licence ESPN ne sont jamais parvenus à nous convaincre. Cette simulation de foot ricain ne risque pas plus de retenir l'attention des possesseurs de Xbox. Il faut dire que sur cette arcane, la concurrence est plutôt vive. NFL Primetime ne dispose d'aucun argument valable pour prétendre rivaliser avec le fabuleux NFL Fever 2002 de Microsoft ou encore Madden 2002, et ce tant du point de vue de la réalisation que de celui du gameplay. La simulation de Konami se contente effectivement d'assurer le minimum syndical en ce qui concerne l'Intelligence Artificielle et la motion capture. Le moteur 3D, quant à lui, n'exploite absolument pas les capacités de la Xbox (pas de bump-mapping, modélisation plus que sommaire...). Seul point positif, la prise en main se révèle assez agréable. Inutile de tourner plus longtemps autour du pot, si vous aimez le foot ricain, allez plutôt jeter un œil du côté d'EA Sports et de 'crosoft.

Willow







4 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : One day...

Night Caster




C'est dans un univers héroïco-fantastique que vous incarnerez Arran, l'élu des Forces de la Lumière, pour tenter de vaincre les Forces du Mal. Avec un scénario sans grande originalité, ce titre mélangeant action, aventure et RPG (aptitudes physiques qui diminuent au fil de la partie) se démarque cependant des autres productions du genre. En effet, malgré un gameplay un peu confus, il est possible, grâce aux 2 sticks analogiques, d'aller dans une direction et d'envoyer un sort dans une autre. Au total, c'est une quarantaine de sorts magiques et spirituels qu'il vous faudra maîtriser pour vous défaire des nombreux ennemis. Un titre (exclusivité Xbox) plutôt bien réalisé avec des environnements graphiques réussis, mais assez répétitif.

Mister Brown







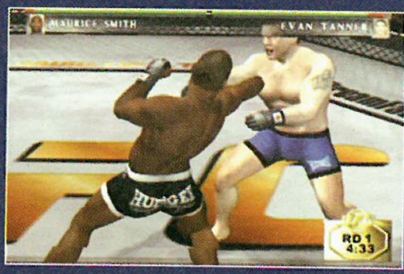
6 *Éditeur : Microsoft*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : À déterminer

Ultimate Fighting Championship Tapout




Les possesseurs de DC n'auront pas de mal à se rendre compte que ce jeu n'est rien d'autre qu'une simple conversion. En reprenant les mêmes graphismes, les mêmes acteurs (kickboxers, catcheurs, sumos...), UFC Tapout revient avec ses rings où l'extrême violence est reine. Totalement bourrin avec des combats ultra-rapides, ou à l'inverse des confrontations nettement plus longues si l'on maîtrise le système de contre et de parade, ce titre risque d'en décevoir plus d'un. Aucune amélioration tant au niveau du gameplay, de l'animation et de la modélisation n'étant à mettre à son actif, UFC ne fait pas parler la puissance de la Xbox. Seuls les amateurs pourront se délecter. Pour les autres, c'est de la violence gratuite (fidèle à cette compétition), sans intérêt.

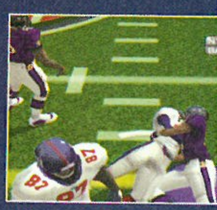
Mister Brown



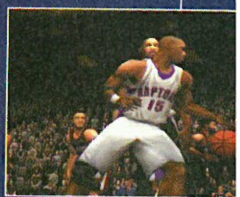


5 *Éditeur : Ubi Soft*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Un jour pit être

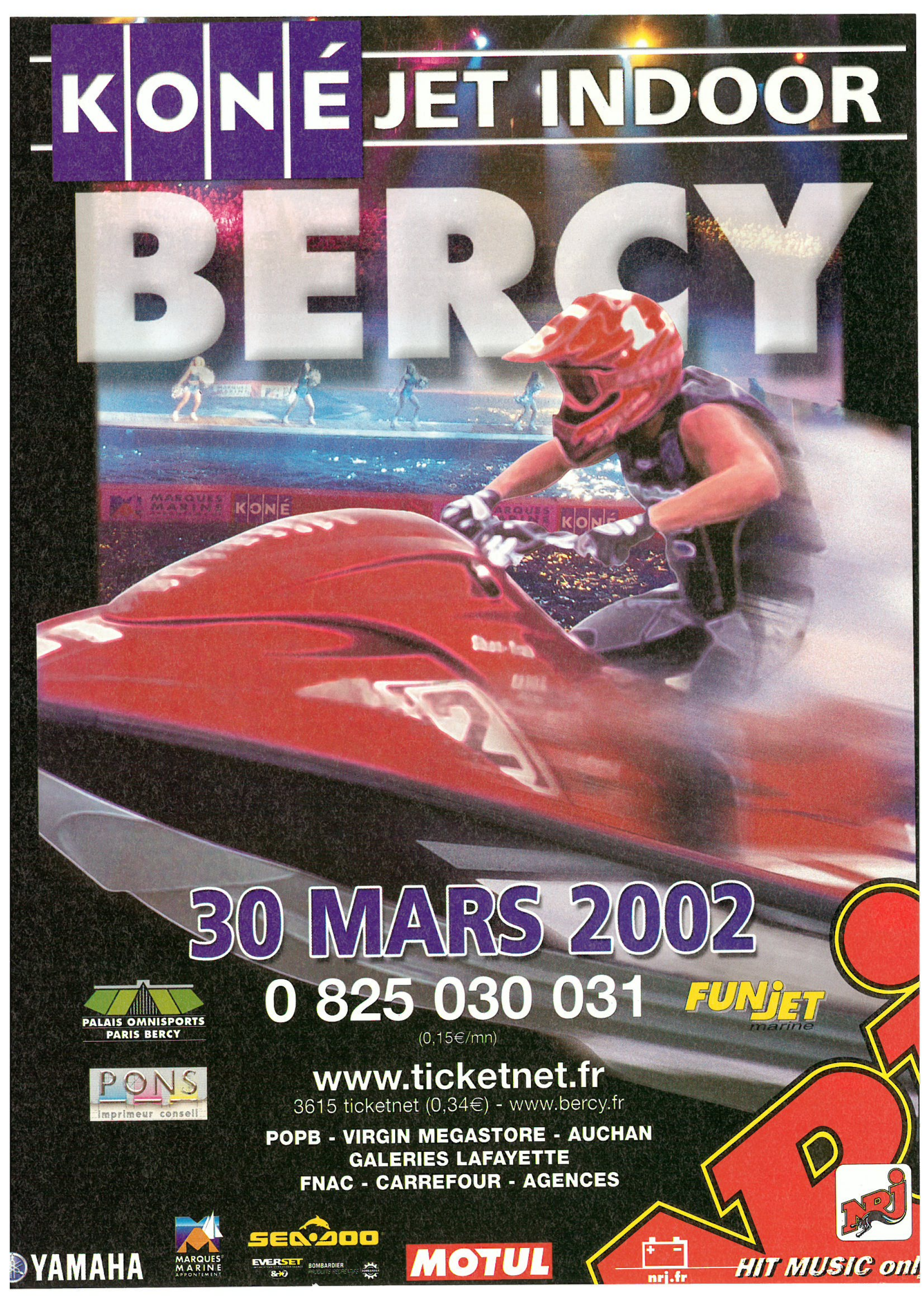

NBA 2002 Inside Drive


NFL Primetime 2002


Ultimate Fighting Championship Tapout

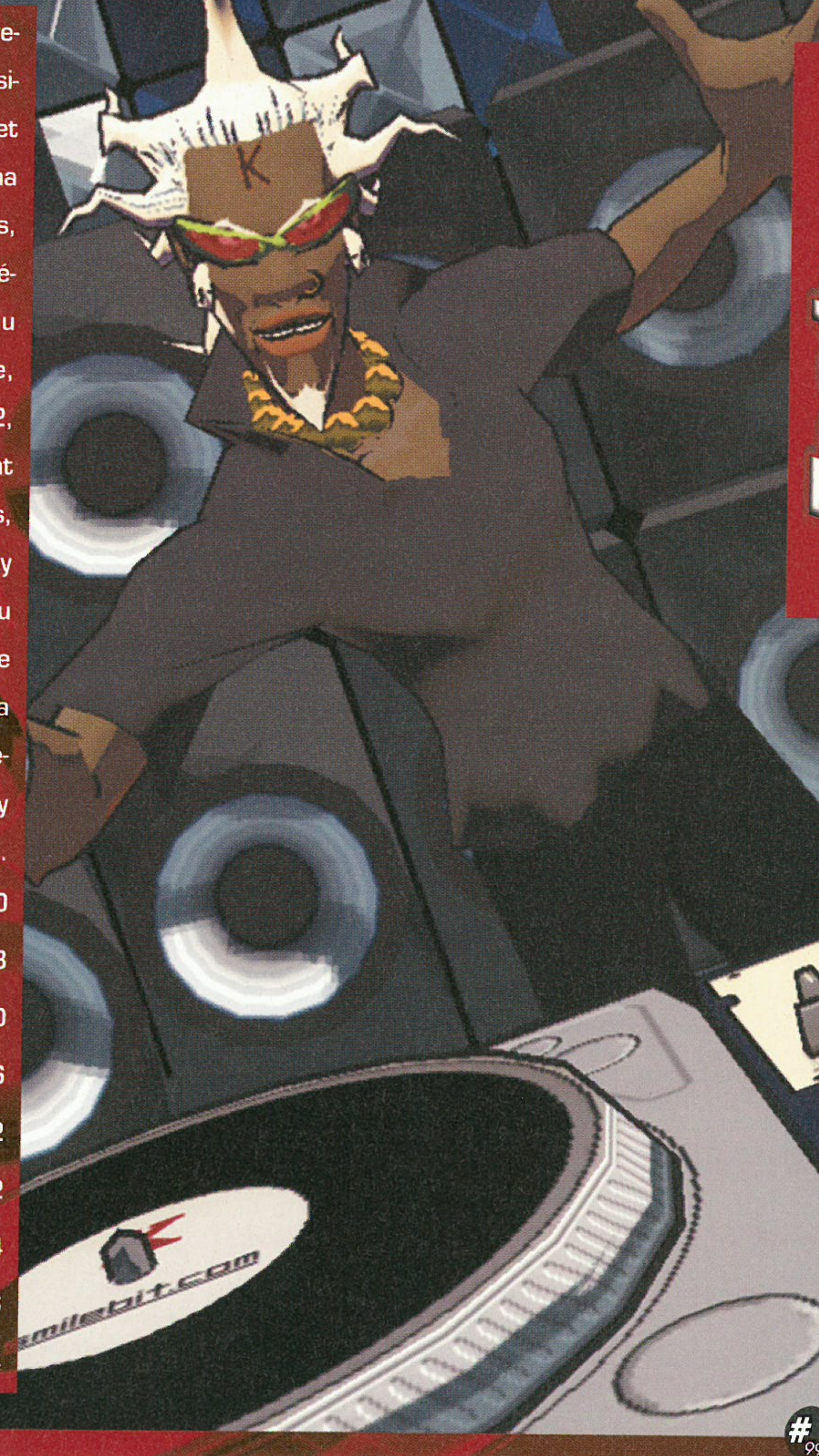

NBA 2002 Inside Drive


Night Caster


KONÉ JET INDOOR
BERCY
30 MARS 2002
0 825 030 031
(0,15€/mn)
www.ticketnet.fr
3615 ticketnet (0,34€) - www.bercy.fr
POPB - VIRGIN MEGASTORE - AUCHAN
GALERIES LAFAYETTE
FNAC - CARREFOUR - AGENCES
PALAIS OMNISPORTS
PARIS BERCY
PONS
imprimeur conseil
FUNJET
marine
YAMAHA
MARQUES MARINE
SEA-DOO
MOTUL
NRJ
nrj.fr
HIT MUSIC onl

Toutes les sorties du mois passées au crible

Whaaa la vache ! La console de Microsoft est définitivement la star de ce mois d'avril en monopolisant la quasi-totalité des pages de tests officiels. Dead or Alive 3, Jet Set Radio Future, Rallisport Challenge, F1 2002, Genma Onimusha... le message est clair : muargh, poussez-vous, j'arrive ! Un véritable putsch digne des plus grands généraux africains, même si la qualité n'est pas à 200 % au rendez-vous. Eh oui, si Wreckless en fout plein la vue, côté gameplay, ce n'est pas vraiment ça ! La PlayStation 2, elle, se contente d'un portage de Giants assez décevant et de quelques zappings. Sept pages de croûtes ludiques, ou presque ! Et une fois encore, la petite Game Boy Advance tire admirablement son épingle du jeu au milieu de cette déferlante Xbox, avec notamment le sublime Golden Sun (imaginez ce qui va se passer avec la GameCube). La Dreamcast, enfin, fait un ultime soubresaut avant de livrer son dernier soupir avec Phantasy Star Online Ver. 2. Allez, je vais me pieuter, il est 21h30...



Top rédac

Destiné à capter le pouls de l'actualité, à saisir ces embruns de folie ludique qui tonifient notre quotidien, le Top Rédac jongle avec les tendances. Délirant, lugubre, sensible... il reflète nos affinités, éclaire nos passions de joueurs. Vous l'aurez d'ailleurs remarqué, depuis quelques mois, l'euphorie est de rigueur grâce à des titres souvent éblouissants, et puis là, patatras, on se dit que, nécessairement, il y aura bien un moment où la décadence s'affichera de manière cinglante. Mouais, eh bien réjouissez-vous, ce n'est pas encore pour tout de suite ! Que ce soit en officiel ou en import, vous trouverez au moins une raison de sourire à la vie. Et puis, vivement le mois prochain pour un biohazard d'an-tho-lo-gie ! C'est moi qui vous le dis ! En attendant, nous avons laissé vagabonder nos âmes d'artistes...

La notation des tests

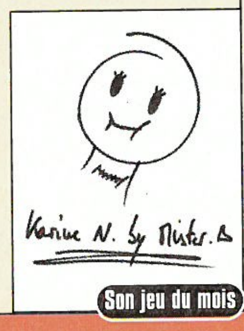
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	0	6	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
De très grosses lacunes. Urgl !	2	8	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
Une minute de plaisir. Et encore !	3	9	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
Pourrait vraiment mieux faire.	4	10	*Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5		

La rédac en folie !

Karine

Des traits simples et minimalistes pour une personnalité en plein devenir qui se pose ces questions au cheminement intellectuel profond : est-ce que je vais mettre de l'huile dans mon steak tartare ? Pourquoi la vie ne ressemble-t-elle pas à celle d'Amélie Poulain ? Et pourquoi je ne peux pas faire comme dans mes rêves et voler dans les nuages ?



Son jeu du mois : *Dead or Alive 3 (Xbox)*

Angel

Pas de bol, je suis tombé sur la tronche de Willow. Son faciès allongé ne se prêtant pas à la représentation minimaliste post-impressionniste, un véritable travail a dû être fait pour retranscrire au mieux son tarin surdimensionné et sa mâchoire de requin.



Son jeu du mois : *Space Channel Five Part 2 (PS2)*

Mister Brown

Pour couper court à toutes les rumeurs, la fermeture éclair de Karine est une véritable... Oh put..., elle s'est fait trancher le cou ! Le coupable, qui se cache parmi toutes ses belles petites tronches, est le colonel Giants, qui l'a égorgée avec un sabre de TOCA(RD) dans la chambre Onimusha 2. Facile, non ?



Son jeu du mois : *Rallisport Challenge (Xbox*

T.S.R.

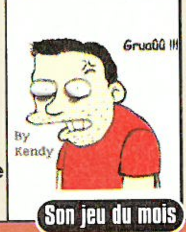
L'ombre. Par opposition à la lumière. Lumineux, Mister Brown l'est même s'il garde la mine sombre derrière son bureau enténébré. Mystérieux, sans que personne ne sache vraiment sa véritable nature, homme, héros des temps modernes, canette de bière... Mister Brown est insaisissable mais facile à dessiner.



Son jeu du mois : *Onimusha 2 (PS2)*

Trazom

La vision surannée du crâne d'Elwood m'est apparue comme une révélation. Son visage dur et harmonieux à la fois exprime toutes sortes d'objets esthétiques éminemment transitoires. Une création expressionniste qui s'attache plus à faire s'exprimer l'émotion que la beauté...



Son jeu du mois : *Dead or Alive 3 (Xbox)*

Gollum

En m'attelant à l'ébauche stylistique du faciès de RaHaN, je fus irradié d'une extase quasi-mystique. Cet être de chair et de sang m'est alors apparu pur, telle une vierge que même la fumée effaroucherait. Mon trait sobre et froid retient cet instantané de modernité que Picasso m'enseignait jadis.



Son jeu du mois : *Onimusha 2 (PS2)*

Willow

Par ce style inspiré de la mouvance post-pop comic new-yorkaise, j'ai voulu retranscrire toute la beauté intérieure et extérieure de Julo, qui représente à mes yeux l'incarnation de l'idéal masculin. Car oui les amis, même avec un bonnet sur la tête, Julo sera toujours un beau mec.



Son jeu du mois : *Onimusha 2 (PS2)*

Chris

Je possède très certainement une âme hypersensible d'artiste. Je défie quiconque d'affirmer le contraire sous peine de se prendre une grosse torgnole de ma part. Mes aspirations ne sont néanmoins pas servies par un talent naturel, en tout cas pas au niveau du dessin. T.S.R. en a fait les frais...



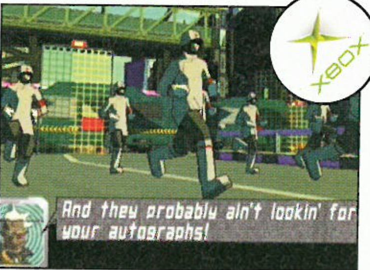
Son jeu du moi[s] : *Onimusha 2 (PS[2]*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Golden Sun (GBA)



Jet Set Radio Future (Xbox)



Dead or Alive 3 (Xbox)



Phantasy Star Online Ver.2 (DC)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	54 pts	+5	↑
2.	ICO (PS2)	17 pts	+2	↑
3.	GTA III (PS2)	15 pts	=	
4.	Halo (Xbox)	13 pts	-2	↓
	Silent Hill 2 (PS2)	13 pts	=	
5.	Pro Evolution Soccer (PS2)	12 pts	-1	↓
6.	Virtua Tennis 2 (DC)	10 pts	=	
7.	Final Fantasy X (PS2)	9 pts	+4	↑
8.	Super Mario Advance 2 (GBA)	6 pts	=	
9.	Final Fantasy VI (PSone)	5 pts	-5	↓
	Star Wars Rogue Leader (GC)	5 pts	+1	↑
10.	Shenmue II (DC)	4 pts	-3	↓
	Warioland 4 (GBA)	4 pts	=	
	Breath of Fire 2 (GBA)	4 pts	=	

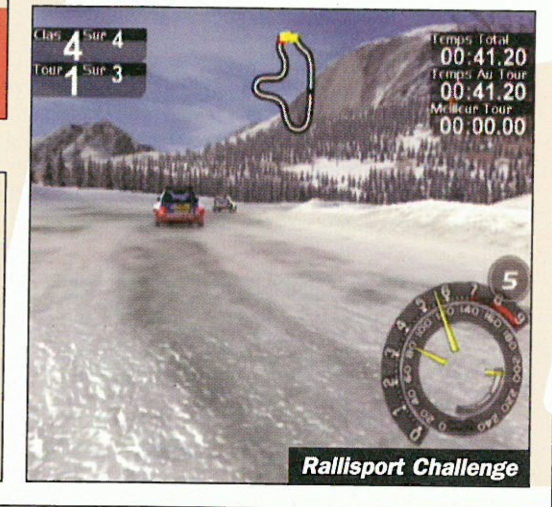
ON EN RÊVE DÉJÀ...

Gollum >>>>>>>>>>>>>>>>>> **biohazard (GC) et Mario Sunshine (GC)**
Willow >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Perfect Dark 2 (GC) et Tenchu 3 (PS2)**
Chris >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Tenchu 3 (PS2) et biohazard (GC)**
Elwood >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Colin McRae 3 (PS2/Xbox) et Medal of Honor : En Première Ligne (PS2)**
Greg >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Super Robot Taisen Impact (PS2) et Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)**
Kendy >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Street Fighter Alpha 3 (GBA) et Gekido (GBA)**
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Tenchu 3 (PS2) et biohazard (GC)**
Trazom >>>>>>>>>>>>>>>>>> **biohazard (GC) et Project Ego (Xbox)**
RaHaN >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Project Ego (Xbox) et Perfect Dark Zero (GC)**
Julo >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)**
Angel >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Commandos 2 (PS2) et biohazard (GC)**
Karine >>>>>>>>>>>>>>>>>> **Zelda (GC) et biohazard (GC)**
Mister Brown >>>>>>>>>>>> **biohazard (GC) et Everybody's Golf 3 (PS2)**

JOYPAD MÉGASTAR

Dans la soumpat-chique farandole des Mégastars, tout le monde y trouve son compte ce mois-ci. Le phénoménal Golden Sun sur GBA prouve que les RPG de standing ont leur place sur portable, tandis que la déferlante Xbox (Jet Set Radio Future, DoA 3, Rallisport Challenge) continue. Quant à la Dreamcast, elle effectue un come-back étincelant grâce à Phantasy Star Online Ver.2. La classe.

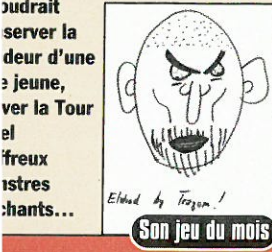
mega Joypad star



Rallisport Challenge

Elwood

Représentation
imaliste d'un Greg
amagochisé », cette succession
points ordonnés selon un
éma parfaitement géométrique
it le profond malaise qui
ite cet adulte resté enfant.
oudrait
server la
deur d'une
e jeune,
ver la Tour
el
ffreux
istres
chants...



Son jeu du mois : Dead or Alive 3 (Xbox)

Kendy

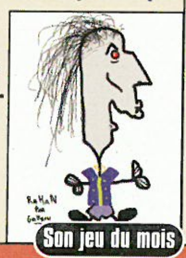
J'ai essayé d'exprimer dans le portrait de Trazom la situation d'exil intérieur, de rupture institutionnelle, l'affranchissement quasi-absolu de toute hérédité stylistique, la mise en œuvre d'un nouveau paradigme plastique aux potentialités incommensurables.



Son jeu du mois : Golden Sun (GBA)

RaHaN

Je suis heureux d'avoir pu exprimer mon art sur un modèle aussi inspiratoire que Kendy. J'ai pu oser la couleur, mais aussi la forme et les plaisirs simples de la vie, au travers d'un Nem transcendantal qu'il croque avec cette fière allure qu'il tient de ses ancêtres. Merci ma muse HxC.



Son jeu du mois : Jet Set Radio Future (Xbox)

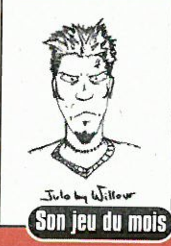
Greg

Le grand drame de ma vie, c'est que je n'ai jamais été doué avec un feutre. Angel ressemble donc à RaHaN, puisque je ne sais pas dessiner les visages allongés. D'ailleurs, je ne sais même pas dessiner du tout. Écrire non plus, je n'ai jamais su, et la maîtresse me battait. Laissez-moi tranquille...

Son jeu du mois : Onimusha 2 (PS2)

Julo

J'ai fait ce que j'ai pu de ma vision du faciès de Chrisouille. Le pauvre s'est rapidement retrouvé avec une sale tronche de terroriste, alors j'ai décidé d'ajouter un petit effet de « fleuring » bien « intrinsèquifiant ». La classe.



Son jeu du mois : Jet Set Radio Future (Xbox)

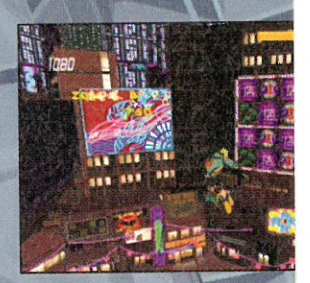


Jet Set Radio Future

Mega Joypad Star

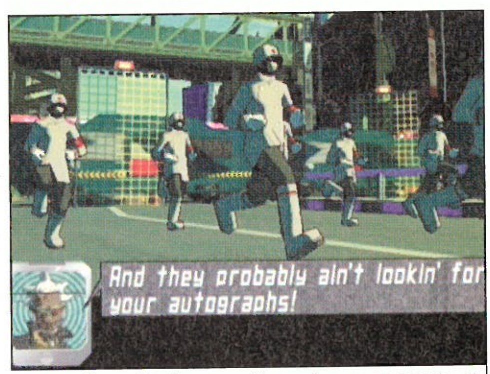






L'un des jeux les plus originaux et les plus fun de la Dreamcast se voit enfin doté d'une suite, sur la console la plus puissante du marché ! J'ai fait une sacrée fête à Jet Set Radio Future (JSRF), en m'occupant de lui non-stop pendant quelques jours… et il me l'a bien rendu !

Je fais incontestablement partie des quelques rares fans de Jet Set Radio premier du nom. Oui, « quelques rares », parce qu'il faut quand même savoir que ce merveilleux jeu Dreamcast fut un véritable bide mondial… Quelle injustice ! À l'époque, Smilebit, développeur interne de Sega (anciennement AM#6), pouvait en effet se vanter d'avoir donné naissance à un titre très original, complètement délirant et débordant de personnalité ! Un véritable ovni dans cette triste époque ludique, où l'on ne veut nous exciter qu'avec des suites de suites, des concepts qui n'innovent jamais, des formules qui n'évoluent pas d'un pouce… Bon, mais vous n'êtes ainsi sûrement que très peu nombreux à resituer la chose, alors disons pour résumer que le jeu mettait en scène une bande de « djeun's » qui ne savaient faire que deux choses dans la vie : se balader avec classe en rollers supersoniques et repeindre les murs de Tokyo ! Tout le gameplay était basé là-dessus, tandis que la représentation en cell shading vous donnait l'impression de contrôler un dessin animé et que le scénario et les musiques enveloppaient le tout d'une couche de délire constant… Pfff, quel souvenir, c'était les belles heures de la Dreamcast, monsieur !



La police joue un rôle malheureusement moins important dans cette version « Future ».

fiche technique

Éditeur	Sega/Infogrames
Développeur	Smilebit (Sega)
Genre	Roller/Graffiti/Délire
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	15
Spécial	Son en Dolby Digital
Existe sur	Rien d'autre

Bienvenue sur Xbox

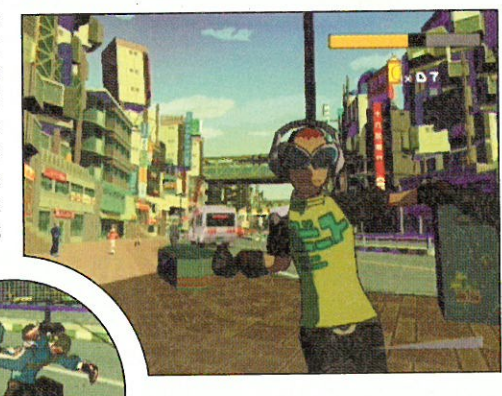
Bref, malgré l'accueil glacial du public (qui n'a décidément rien compris), les gars de Smilebit ont à nouveau mis tout leur talent dans la conception d'une suite, et j'en suis ravi. D'autant plus que JSRF tourne sur Xbox et profite ainsi de suffisamment de puissance pour s'exprimer comme il se doit ! Avant de rentrer dans le vif du sujet, donc, sachez que vous serez tout d'abord ébloui par l'aspect graphique du jeu. Le principe reste le même que sur Dreamcast (aspect dessin animé grâce aux textures « celluloïd » sur les personnages et le décor), mais le rendu se révèle encore plus impressionnant ! Les modèles sont plus fins, les passants beaucoup plus nombreux ; on admire également de nouveaux effets spéciaux comme les textures des fringues qui se déforment avec la vitesse, les vagues de chaleur du boost… La technique au service d'une esthétique encore plus aboutie qu'avant, un régal pour les mirettes ! Smilebit est officiellement le roi du cell shading, une technique qu'ils ont presque inventée et qu'ils aimaient appeler « Manga Dimension » à l'époque du premier volet. Ils ont été 1 000 fois copiés depuis, mais il faut rendre à César ce qui appartient à Mitterrand : JSRF remet enfin les pendules à l'heure ! À quelques minutes près, bien sûr.



Le jeu dégage une ambiance phénoménale ; jouer à JSRF est un vrai trip !

Un nouveau système de Lock facilite certaines phases du jeu.





Nouvelles dimensions

Passé ce constat, vous découvrirez successivement les premiers niveaux du jeu. Si vous avez déjà joué à JSR sur Dreamcast, vous évoluerez en terrain connu puisque tous les thèmes graphiques du premier opus (comme le fameux Shibuya Terminal) ont été repris. Attention, n'imaginez pas avoir affaire à



La mise en scène a toujours autant de pêche !



Les niveaux vous surprendront toujours.

Finies les manips spéciales pour les grands graffitis XL : il suffit d'appuyer plusieurs fois sur le spray...

une repompe facile et honteuse pour autant. Tout d'abord, on compte plein de nouveaux thèmes complètement inédits, mais tous les anciens ont été complètement refaits ! En fait, pour ces derniers, disons que seule l'ambiance globale reste inchangée... Et c'est tout sauf un mal ! Pour le reste, le délire a évidemment été poussé encore plus loin et les niveaux ont bien gagné en taille et en complexité. Le sens de l'exploration est ainsi bien plus important qu'avant : il faudra trouver les bons transferts, repérer les bons spots à grinder, etc., pour arriver dans les endroits les plus improbables. Il y a des modules à exploiter absolument partout ; en enchaînant bien les lignes, vous pourrez même vous retrouver à des hauteurs vertigineuses (attention aux chutes). Bref, découvrir un Level Design si travaillé relève du pur bonheur ludique et force le respect ! D'ailleurs, pensez bien à utiliser les grinds verticaux le long des poteaux (je vous ai bien dit qu'il s'agissait de rollers supersoniques ?), mais aussi les enchaînements de wallrides sur les affiches publicitaires... Les possibilités ont été décuplées, le tout s'annonce complètement surréaliste, mais ça fait partie du trip, de l'atmosphère si délirante qui fait tout le charme de... la série !

Le simulateur de délinquant

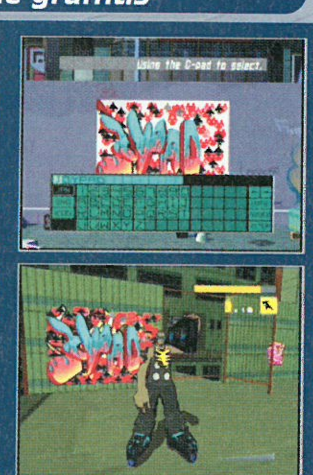
Mais l'originalité de JSRF ne tient évidemment pas seulement dans son aspect visuel, aussi génial soit-il : le principe même du gameplay est unique... En fait, après un petit briefing scénaristique, vous devrez



Vous utiliserez souvent la map en 3D pour repérer les spots à peindre.

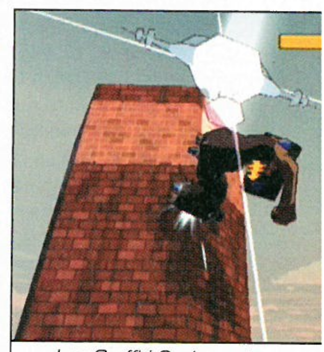
Éditeur de graffitis

Comme dans le premier opus, vous pourrez choisir vos graffitis dans un menu spécial (il y en a des centaines à récupérer dans le jeu), mais aussi créer vos propres œuvres en passant par un éditeur plutôt bien foutu. Il existe désormais 5 tailles différentes, mais la possibilité d'importer des images en Jpeg comme sur Dreamcast a évidemment disparu... Dommage, vous ne pourrez pas recouvrir les murs de Tokyo avec votre tronche en photo, ou encore avec des jeunes filles à moitié nues !



On crée son graffiti...

...pour ensuite le placarder partout dans le jeu !



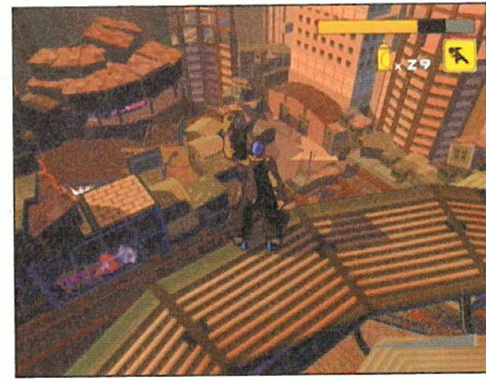
Les Graffiti Souls sont souvent bien planqués.





Certains adversaires peuvent être coriaces dans les phases « Tagger's Tag ».





Les niveaux sont énormes, même dans le sens de la hauteur !



vous rendre dans un niveau pour en repeindre les murs, en vous exprimant au mieux à grands coups de bombe de peinture ! On ramasse ces dernières à différents endroits et on se la donne quelque temps, en jetant souvent un coup d'œil au plan (désormais en 3D) pour repérer les endroits à graffer. Évidemment, ces spots sont souvent placés à des endroits extravagants, et il faudra utiliser au mieux les différentes possibilités de grinds et de transferts pour les atteindre. Si vous avez joué au premier épisode, sachez qu'à ce point, vous serez déjà peut-être déçu par trois choses... Tout d'abord, il n'y a plus de limite de temps, et donc plus de score à battre. Ce compromis vient sûrement du fait que les développeurs ont voulu privilégier l'exploration, mais ça reste bien dommage, finalement. Ensuite, concernant les graffitis, sachez que les manips ont tout simplement été balayées ! Ce qui différencie les petits graffitis des gros dépend simplement du nombre de fois où il faut appuyer sur le spray... Dommage encore une fois, les développeurs ont, semble-t-il, voulu rendre le jeu plus abordable. Cependant, cela offre plus de vivacité à vos « runs », puisqu'il n'est plus nécessaire de s'arrêter : même les plus grandes zones peuvent être peintes en plein grind ! Un changement qui relève plus de la nouveauté que du défaut, en somme, ce qui n'est pas le cas du rôle de la police... Dans le premier JSR, les flics étaient là tout le temps pour vous stopper, vous gêner. Il fallait faire avec, les éviter, tenter de les semer... Ici, vous serez tranquille, jusqu'au moment où ils vous tomberont dessus et dresseront un barrage dans le niveau. Prisonnier de grillages électrifiés, vous devrez alors vous débarrasser d'eux en les faisant tomber et en leur peignant le dos lorsqu'ils sont à terre. Une fois fini, hop, les grillages disparaissent, et vous voilà tranquille jusqu'à la prochaine intervention. Un troisième point qui facilite encore plus le jeu. On gagne en exploration et en vivacité, mais on perd en challenge... Des petits changements qui rendent la progression bien différente, mine de rien. Cela dit, les nouveaux venus ne se préoccuperont pas de cette comparaison et découvriront un jeu vraiment tordant. En effet, le scénario est toujours aussi délirant, avec le DJ Professor K qui a changé de coupe de cheveux mais anime toujours les ondes pirates de la Jet Set Radio, vous donnant des conseils et des objectifs, le groupe Rokkaku qui a acheté la police et usera de tous les moyens (tanks, hélicoptères, Harriers !) pour vous stopper et arriver à imposer leur vision formatée de l'Art (!), les groupes rivaux qui vous cherchent des noises, les persos cachés qui viendront vous défier et rejoindront peut-être votre « posee »... On se laisse bercer dans cette loufoquerie au rythme de l'excellente bande-son



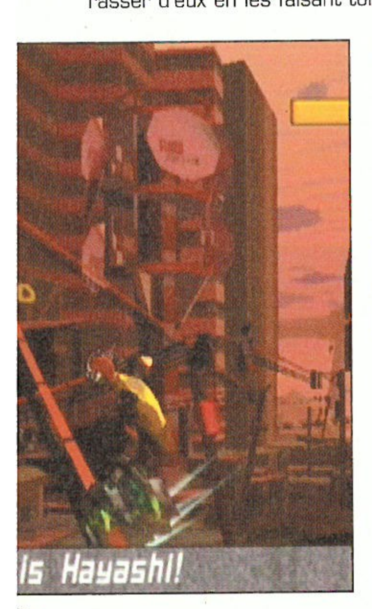
La réalisation ne fait franchement pas défaut au jeu...



(composée de 30 morceaux plutôt variés), en battant le rythme de la tête : une véritable expérience ludique.

Les vraies nouveautés

Pour parler des nouveautés à accueillir avec intérêt maintenant, sachez par exemple que le système de tricks a été amélioré. Certes, on ne choisit toujours pas les figures qu'on veut sortir, mais les combos font leur apparition. En plein grind ou en plein saut, il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs figures consécutives en appuyant avec un certain timing sur X ou





Le dernier niveau est super psyché.



L'un des boss vous fera irrémédiablement penser à ce bon vieux Bionic Commando...

Les modes multijoueurs

Plus vous progresserez dans l'aventure solo et plus vous obtiendrez de nouvelles maps et de nouveaux personnages (il y en a 24 en tout) dans le mode Versus. Ce dernier vous propose de vous entraîner seul dans un premier temps, mais aussi et surtout d'inviter jusqu'à trois amis à jouer en écran splitté. Techniquement, ca reste parfaitement fluide (60 images/seconde) et jouable... Mais ne voyez là qu'un petit bonus sympa, car la plupart du temps, les parties s'avèrent assez laborieuses et pas toujours très fun, selon les modes.

GRAFFITI WARS
En équipe ou les uns contre les autres, le but est de faire le plus de graffitis avant la fin du temps imparti. Il est possible de « toyer » ses adversaires en peignant par-dessus leurs graffitis.



CITY RUSH
Course en plusieurs tours sur un circuit. Le premier à franchir la ligne d'arrivée a gagné. C'est le seul mode qui ne peut pas être joué en équipe.

BALL HOG
Ramasser une balle sur un circuit et faire un tour complet avec elle pour gagner. Les adversaires peuvent vous la piquer en vous rentrant dedans. Si vous jouez en équipe, il est possible de passer la balle à son coéquipier.

FLAG
Un drapeau est planqué sur la map, on le ramasse pour gagner 1 point et un autre apparaît autre part. À la fin du temps imparti, le vainqueur est celui qui a ramassé le plus de drapeaux. En équipe, les résultats sont simplement additionnés.



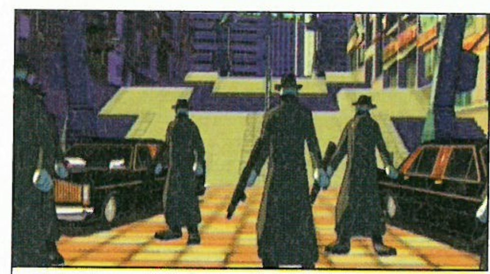
TAGGER'S TAG
Une sorte de Deathmatch dans lequel il faut peindre un graffiti sur le dos de l'adversaire, en équipe ou les uns contre les autres.

Y, pour obtenir plus de points. Ces derniers ont un intérêt réel cette fois, puisqu'après avoir récupéré la cassette cachée d'un niveau, des challenges techniques apparaissent (faire tant de combos, tant de points, grinder un endroit précis, etc.). C'est la seule manière de faire apparaître des « Graffiti Souls » et de finir complètement un niveau. Un principe qui rallonge considérablement la durée du vie, puisque même après avoir fini le scénario (comptez une quinzaine d'heures environ), vous pourrez toujours revenir dans chaque niveau pour les finir à 100 %. D'ailleurs, pour vous motiver, après avoir complété une zone, cette dernière apparaîtra dans un mode « Test Run », dans lequel on retrouve différents challenges de temps, de points, etc. Pour couronner le tout, un petit mode Multijoueur (dont vous trouverez une description dans l'encart) fait son apparition... Autant dire que c'est du complet de chez complet ! Voilà, vous savez à peu près tout. Alors si vous voulez enfin jouer à un jeu qui sort des sentiers battus, ou si vous voulez tout simplement prolonger l'expérience que vous avez peut-être vécue sur Dreamcast, JSRF est fait pour vous ! Moi, j'ai passé un très bon moment. L'effet de surprise n'est plus là mais la formule reste toujours aussi efficace, malgré les petits changements malvenus.

Julo



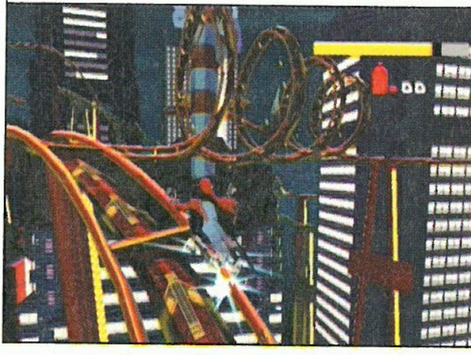
Il est désormais possible de grinder à la verticale sur les poteaux !



Les Golden Rhinos sont de retour !



Un niveau complètement dingue, sur une montagne russe !



Notes



17 Technique
Smilebit reste le roi du cell shading, avec un rendu exceptionnel et un moteur qui tourne à merveille.



18 Esthétique
L'effet de surprise en moins, JSRF propose un visuel à base de cell shading et une ambiance toujours géniale.



16 Animation
Mis à part quelques rares ralentissements, le jeu tourne à merveille et les persos sont très bien animés.



16 Maniabilité
Les caméras peuvent faire défaut à la jouabilité de temps en temps, mais la prise en main reste aisée.



18 Sons
Les bruitages sont sympas et les 30 morceaux de la B.O. originaux et d'excellente facture.



16 Durée de vie
Comptez 15 heures pour finir le scénario. Après quoi il reste encore plein de trucs à compléter et le mode Multijoueur.



+ Plus
Ambiance et gameplay délirants. Visuel original et magnifique. Les musiques.

– Moins
Les graffitis automatisés, les interventions des flics. Tout est devenu un peu trop facile.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Aujourd'hui, l'exclusivité ne signifie plus grand-chose dans le monde impitoyable des jeux vidéo... Ou tout du moins elle ne dure qu'un temps ! Il se pourrait ainsi qu'une version PlayStation 2 voie le jour un de ces quatre. En revanche, il ne s'agirait pas de cette version « future ». À suivre.

L'avis de Julo

Sûrement mon jeu préféré sur Xbox, avec Halo bien évidemment. Une valeur sûre pour ceux qui réclament un peu d'originalité ludique et de la bonne humeur, mais aussi pour les fans de la première heure. Une approche presque artistique dans le traitement. J'adore. Merci Smilebit !

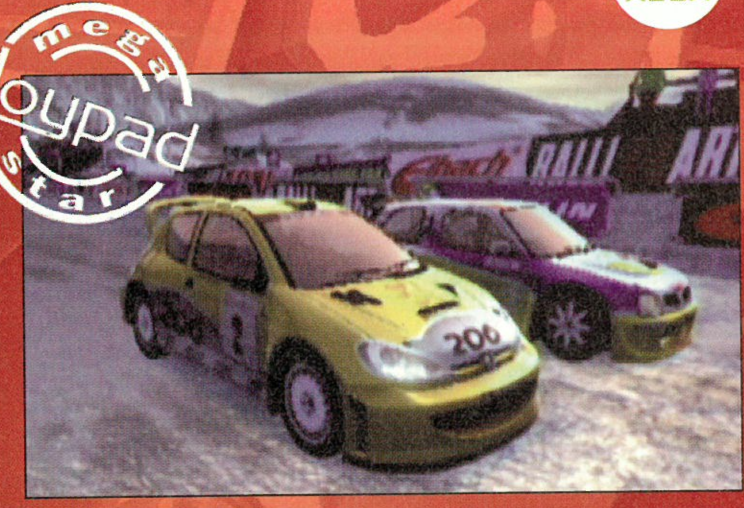
L'avis de Willow

Impressionnant ce nouveau Jet Set, le cell-shading a rarement été aussi bien exploité, c'est mignon, ca grouille de vie, la ville est gigantesque, bref on en prend plein les yeux... Néanmoins, j'ai toujours un peu de mal à accrocher au gameplay que je trouve un peu trop répétitif sur la longueur.



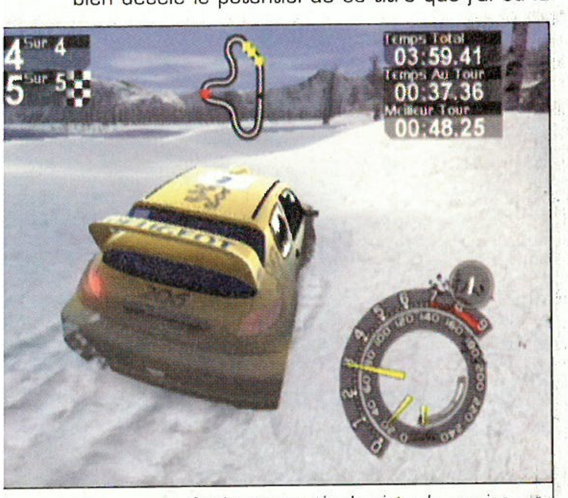
Mega Joypad Star

Rallisport Challenge



Que faut-il faire pour qu'un jeu de course soit réussi ? Un bon gameplay, un bon moteur 3D, de beaux environnements, des modèles physiques réalistes, des réglages subtils... ? Rallisport Challenge se fait fort de réunir plusieurs de ces composants. Maintenant, c'est à vous de les découvrir.

Julo et le père RaaaHaaaN n'ont pas tari d'éloges sur Rallisport Challenge après leur visite au « Xbox Lounge ». Mais de retour à la rédaction, la version preview ne présentait plus les mêmes qualités et la déception se lisait sur leur visage décomposé. « Venez voir, venez voir », qu'ils disaient, en nous promettant un véritable « tue la gueule ». Manque de pot, pas de bol comme le dirait si bien Lofofora. Rallisport Challenge leur aurait menti ? Non, rassurez-vous, si vous regardez en haut de la page, y a pas un Mégastar pour rien. Nos deux compères avaient bien décelé le potentiel de ce titre que j'ai eu la chance de tester. La version définitive est bien la petite bombe vidéoludique que Tobias Andersson (studio manager chez Digital Illusions) leur a présenté. Sans plus attendre, mettons le contact...

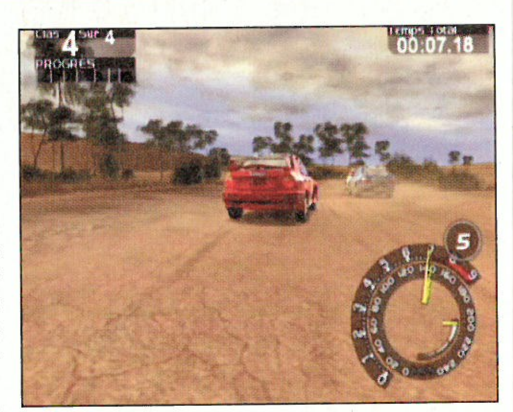


Après une sortie de piste, la reprise d'adhérence est d'autant plus difficile dans la neige et laissera de véritables traces de pneus !

Sur les chapeaux de roues

Pour tout vous avouer, depuis le très beau mais très ennuyeux Gran Turismo 3 A-Spec, le très aseptisé WRC et l'innommable Pro Rally 2002 (voir notre rubrique Zapping de ce mois-ci), je finissais par me demander si un bon titre, parmi la dizaine annoncée pour cette année, allait enfin voir le jour et me procurer quelques montées d'adrénaline. Grâce à la Xbox et à Digital Illusions, c'est désormais chose faite. Non pas que Rallisport Challenge soit le meilleur jeu du paddock, mais au moins, il est bourré de qualités techniques et visuelles. Enfin un titre qui sort des sentiers battus, quoi que puissent en dire certaines personnes, et l'on ne va pas s'en plaindre. Avec ses 4 modes de jeu, Rallye, Courses de côtes, Rallye cross et Rallye sur glace, la lutte pour la première place va être acharnée, aussi bien en Course unique qu'en Multijoueur. Mais le clou du spectacle reste dans le mode Carrière, qui vous permettra de débloquer les nombreux parcours et véhicules toutes catégories (voir encadré). Et puis tiens, puisqu'on en parle, eh ben parlons-en ! Malgré une modélisation constituée de 13 000 polygones pour chaque voiture, leur rendu est assez inégal. Si certaines caisses sont relativement fidèles à la réalité, d'autres le sont nettement moins car









Admirez la cristallisation de la glace sur l'asphalte.

fiche technique

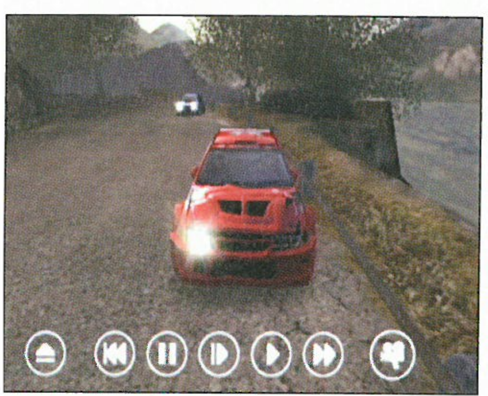
Éditeur	Microsoft Games
Développeur	Digital Illusions
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	39
Spécial	Courses de côtes
Existe sur	Rien d'autre

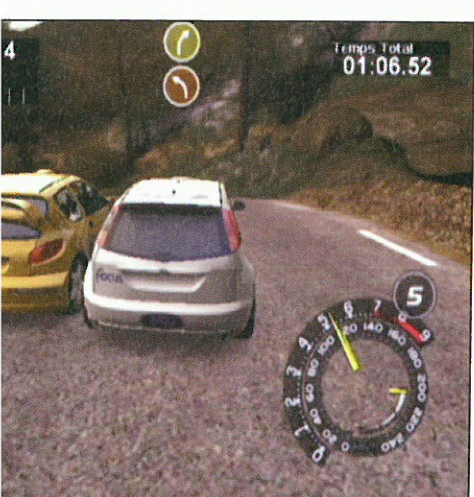
Une pointe de simulation dans un monde d'arcade. Rallisport Challenge a tout pour séduire le grand public.



Comme le reste des revêtements, le bitume a un rendu extraordinaire.

beaucoup trop carrées. On regrettera donc dans l'ensemble leur côté « jouet ». En revanche, les environnements ont bénéficié d'un soin tout particulier de la part des « game designers ». Les spéciales de la Méditerranée (Corse) sont de toute beauté et riches à souhait. Le bitume possède un grain fantastique, les aspérités y sont nombreuses, les bas-côtés rocheux défilent à toute vitesse, les ravins omniprésents, et l'on peut même voir, en contre-bas, un lac dont le rendu aquatique n'a rien à envier à celui de Wave Race sur GameCube. Ces parcours sont sûrement les plus réussis. À l'inverse, les environnements des courses Safari sont « pauvres », malgré de nombreux détails (voir encadré) et des effets de particules remarquablement gérés, comme les nuages de poussière volumétrique qui se dispersent dans l'air. Seul hic, comme nous l'avions constaté dans la version preview, les voitures ne se salissent pas suffisamment. Dans les courses sur terrain gras, il n'est pas rare de voir s'arracher les mottes de terre, la boue gicler, et ce même en vue arrière ! Enfin, sur piste enneigée ou glacée, le rendu est tout simplement phénoménal. Le bump mapping aidant, les effets de transparence de la glace sur l'asphalte tuent la gueule, les reflets du soleil sur ces mêmes pistes (qui n'est pas sans rappeler les courses du Trophée Andros) sont gérés à merveille, quelle que soit l'heure à laquelle se déroule la compétition (matinée, journée, soirée, sous le soleil ou la pluie). À cette mention spéciale pour le rendu des revêtements, il ne faut pas oublier la gestion dynamique des lumières et des ombres, le soleil qui filtre et laisse passer ses rayons chauds à travers les arbres. Bref, il faut voir Rallisport Challenge pour le croire, seul titre qui, sur certains points, n'a d'égal aucun autre jeu console ni PC à ce jour !





Après un choc latéral, les vitres des caisses voleront en éclats.

Rallisport Challenge n'amuse pas le terrain

Mais qu'en est-il du gameplay ? Parce qu'il ne faut pas déconner, tout cela est bien joli mais côté conduite, RC tient-il la route ? À qui s'adresse-t-il réellement et est-ce un jeu « instant play » ? Autant de questions auxquelles je vais répondre pas plus tard que maintenant, c'est-à-dire tout de suite. Alors que l'on s'attendait à un jeu purement arcade, Rallisport Challenge nous a fait quelques cachotteries. Hou là, n'allez pas me faire dire ce que je n'ai pas dit. Je sais ce qu'est la mauvaise foi, mais ce titre possède quelques caractéristiques qui s'apparentent (j'insiste sur la puissance de ce verbe) davantage à de la simulation qu'à de l'arcade. En effet, et je dirais même pour une fois, les caisses possèdent une véritable masse. Mais n'y allons pas par quatre chemins, Rallisport Challenge est ce que l'on appelle vulgairement un compromis entre arcade et simulation. Se rapprochant davantage d'un Sega Rally que d'un Colin McRae, ce titre possède quelques atouts dans sa manche pour plaire au plus grand nombre. Les réglages de base comme la suspension, la transmission, les rapports de boîte et de puissance ainsi que les différents pneus, auront une incidence sur le comportement de la voiture selon le relief des Spéciales. Autre point positif : la sensation de vitesse est bonne, malgré l'absence d'une vue cockpit, et toutes les caisses avalent les kilomètres de route à vive allure. Bien que les transferts de masse aient été simplifiés, l'inertie des bagnoles se fait ressentir dans chaque courbe, avec des pertes et des reprises d'adhérence que l'on aimerait voir plus souvent et un grip qui diffère bien sûr en fonction du revêtement. Par exemple, les caisses partent en glissade sur le bitume mais sont facilement rattrapables, tandis que sur glace, le moindre freinage brusque provoque une perte de contrôle immédiate. Le freinage demande un temps d'adaptation pour arriver à doser convenablement les enchaînements « accélération, freinage en dérapage puis reprise d'adhérence » puisqu'ils

Les détails qui tuent

Contrairement aux autres jeux de rallye qui ne proposent que quelques tracés sans animation, Rallisport Challenge fourmille de détails bien agréables pour les « neuneuils ». On peut entre autres admirer le vent secouer les branches d'arbres à en faire tomber les feuilles mortes, voir des oiseaux suicidaires traverser la route sous vos roues, totalement inconscients du danger, ou encore un troupeau de zèbres galopant à vos côtés sur le bord de la piste ; avant chaque départ, de la fumée se dégage du pot d'échappement de chaque voiture, la végétation s'agite au passage des bagnoles, etc. Bref, je pourrais continuer cette liste des détails que vous aurez bien le temps d'apprécier par vous-même.



Les courses de côtes sont fun et assez techniques.



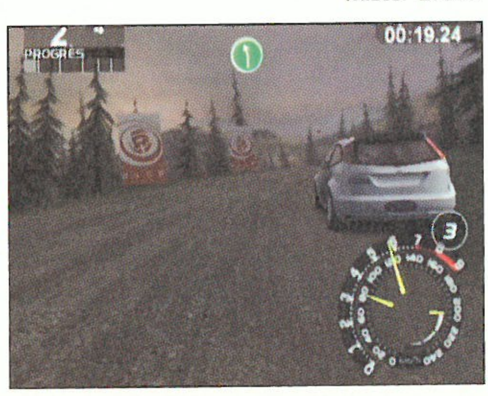
C'est moins visible ici, mais les pneus creusent des ornières dans la terre.

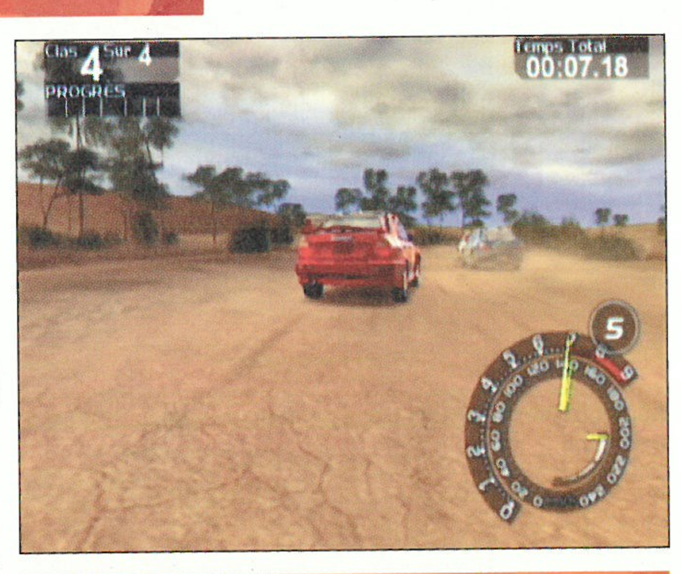
se font à l'aide des 2 gâchettes de la manette. En revanche, et l'on en arrive au côté ultra-arcade du jeu, les coudes à coudes lorsque 4 voitures sont à l'écran sont légion. Comme dans GT3, les queues de poisson, les prises d'appui sur les autres concurrents et les « pousse-toi de là que j'm'y mette » sont fréquents, seule solution pour terminer premier sur l'ensemble des parcours. On regrettera que les dégâts, quasi-inexistants sur la carrosserie au vu des tonneaux et autres « tout droit » dans les éléments du décor, n'aient aucune incidence sur la conduite...

À l'arrivée

Techniquement, les capacités de la Xbox portent un grand coup d'estocade dans le monde de la console. Aucun clipping n'est à déplorer, le moteur affiche super loin et au même rythme que la vitesse des voitures. L'aliasing, bien que discret sur l'ensemble des circuits, se fait remarquer sur les véhicules. Enfin, les quelques rares ralentissements, presque imperceptibles lorsque l'on a la manette entre les mains, n'enlèvent rien à ce titre qui devient, par la force des choses, la référence Xbox en matière de rallye. Maintenant, vous avez toutes les cartes en main et c'est à vous de jouer. Soit vous optez pour un jeu simple d'accès (très facile en mode Débutant, plus complexe en mode Normal) à forte propension arcade, soit vous attendez la suite des événements et décidez de patienter jusqu'à la sortie de Colin McRae 3, tout en sachant qu'il est prévu sur PS2 et Xbox pour la fin de l'année !

Mister Brown





Quelques chiffres en vrac

Rallisport Challenge, c'est 27 caisses au total (Peugeot 205 Turbo 16 / 206 / 405, Ford Focus, Subaru Impreza, Citroën Xsara, Nissan Skyline, Audi Quattro, Lancia Delta, Metro 6R4...), 39 circuits répartis en plusieurs courses (Pacifique, Méditerranée, Safari...) dont 6 courses sur glace, 6 en rallye cross, 9 courses de côtes et 18 de rallye. Une fois toutes les courses débloquées, et après un rapide calcul, ce ne sont pas moins de 130 km de terre, de boue, d'herbe, de sable, d'asphalte, de neige et de glace qui vous attendent. De quoi se familiariser avec la conduite !

Des environnements détaillés et composés de textures fines, des revêtements bluffants... Un vrai régal visuel !



Des bolides gavés de chevaux que l'on a parfois du mal à maîtriser.

Notes

17 Technique
Excellent moteur 3D affichant à des kilomètres, aliasing discret (sauf sur les caisses) et peu de ralentissements.


18 Esthétique
Les environnements sont à couper le souffle, bump mapping et textures ultra-fines.


17 Animation
L'ensemble des véhicules réagit bien, ça speede grave et les voitures ont une réelle « masse ».

16 Maniabilité
La prise en main de chaque véhicule est différente mais la maîtrise du freinage demande un temps d'adaptation.

14 Sons
Des bruitages moteur bien rendus mais des commentaires « relous » de la part du copilote.

15 Durée de vie
Malgré ses 4 modes de jeu, l'ensemble des voitures et des parcours se débloque un peu trop rapidement.

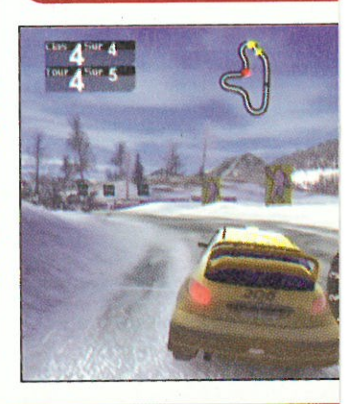

Plus
Un rendu graphique exceptionnel.
La diversité des parcours.


Moins
La durée de vie.
Les travers de l'arcade.


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Bien que Digital Illusions soit à l'origine de Rally Master, toute ressemblance entre ce titre et Rallisport Challenge serait totalement fortuite. Cette équipe de développement suédoise a en effet passé la main à Activision pour leur futur jeu de rallye : Race of Champions (titre provisoire).



L'avis de Mister Brown

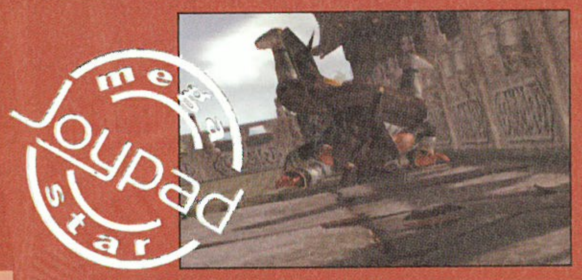
Rallisport Challenge est le meilleur compromis arcade/simulation du moment destiné au grand public. Très beau mais manquant d'une petite touche de fun, il conviendra à tous les joueurs qui n'aiment pas se prendre la tête avec de nombreux réglages. Un titre que l'on ressortira volontiers de ses tiroirs.

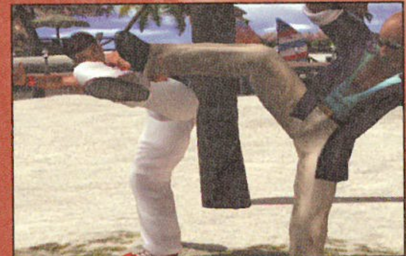
L'avis de Julo

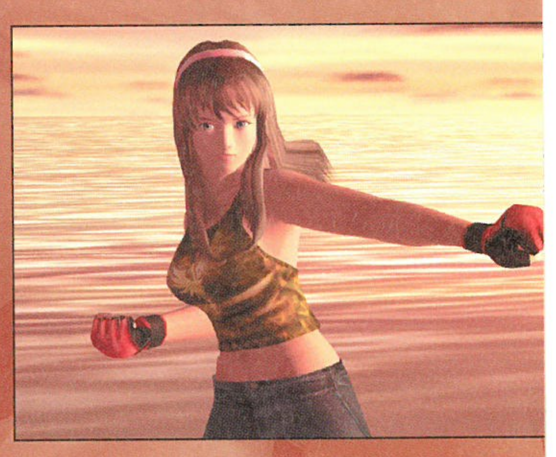
Voilà à mon sens un jeu d'arcade qui remplit parfaitement son rôle. Vous ne trouverez certes pas des modèles physiques de tueur, mais la prise en main reste rapide et très efficace. La marge de progression est grande, les sensations sont bonnes, les challenges nombreux, la réalisation excellente... Les fans du genre seront comblés !



Dead or Alive 3







Quelle agréable surprise que ce Dead or Alive 3 en version européenne (même si nous n'avons pas reçu la version à temps pour le test, merci Microsoft), avec ses nombreux bonus supplémentaires absents de la mouture américaine. On rougirait presque d'émotion devant cette délicate attention que nous adresse Tecmo.

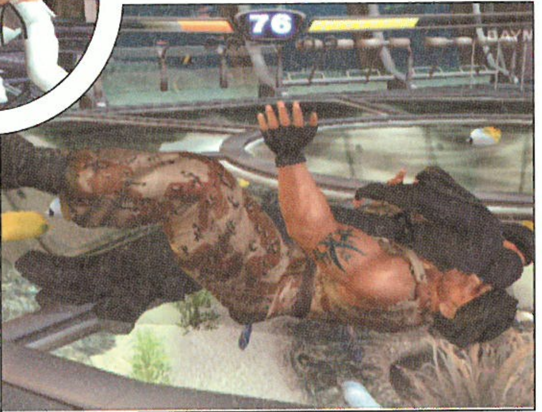
Entrons sans plus attendre dans le vif du sujet. Le soft de Tecmo contient un panel de 16 personnages (Ein, Kasumi, Hayabusa, Zack, Hitomi, Bass, Leon…) aux styles de combat hétéroclites comme le karaté, le jet kun do, le catch ou encore le Ninjitsu. Il dispose aussi d'un total de 13 splendides arènes (Lorelei, Lost World, Ice Cave, X Octagon…) proposant chacune des caractéristiques spécifiques en termes de spatialité, d'obstacles et « d'adhérence » au sol. Question scénario, je ne vais pas vous refaire le coup de vous inventer une histoire abracadabrante à base d'intrigues débiles, mais vous conter les réelles motivations de nos protagonistes. En gros, si j'ai bien capté, Gen Fu décide de participer au tournoi de DOA pour gagner de l'argent et pouvoir payer des médicaments à sa grand-mère souffrante. Lei Fang cherche à se venger de Jann Lee, qui a démontré sa supériorité dans les deux précédentes sessions. Tina se sert du championnat pour pouvoir devenir actrice… À côté de ces excuses bidon, Hayabusa doit, lui, sauver le monde du cruel Genra, un démon sorti des laboratoires du DOATEC. Trouvez l'intrus…

Un timing « frénétirrrrrre » !

Le système de combat utilise la même configuration qu'un Virtua Fighter, avec un bouton poing, pied et garde. Les attaques sous formes de combos sont des suites d'enchaînements ou des combinaisons simultanées de touches, à l'instar du titre de Sega. Mais les ressemblances s'arrêtent là. Car si VF dispose d'un timing contraignant pour lier les divers coups entre eux, en revanche, DOA3 jouit d'un gameplay frénétique qui permet aux joueurs de combiner à leur guise toutes les séquences d'attaque imaginables, et ce sans se heurter à la dure loi du timing. En d'autres termes, Dead or Alive 3 utilise une prise en main assez rapide, qui favorise les techniques dites de « bourrins ». En effet, même les gestes techniques de contre-attaque demeurent aisés à réaliser, en pressant tout simplement le bouton de parade et en imprimant une direction arrière à la croix du paddle. De plus, pour les amateurs confirmés, le pourcentage de chances de perdre le combat face à un débutant qui matraque aléatoirement les touches de la manette s'avère

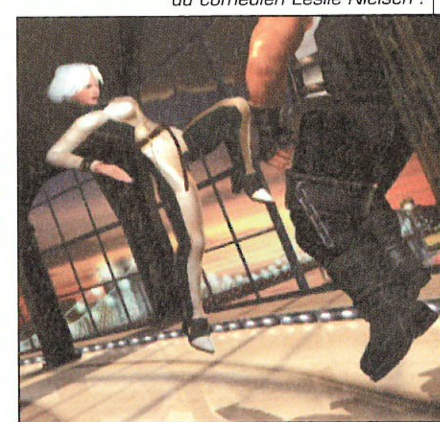


Tina exécute l'attaque du (censuré) de la mort !



Voici le match du siècle : US Marine Vs Taliban ! Choisissez votre camp !

Il ne faut jamais énerver la fille du comédien Leslie Nielsen !



fiche technique

Éditeur	Microsoft
Développeur	Tecmo
Genre	Combat 3D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Nbre de persos	16
Spécial	Des bonus en plus !
Existe sur	Rien d'autre

Il est possible de contrer les saisies de vos adversaires.



Comme Mister Brown, ce combattant utilise la technique de l'homme pochetron !

plus élevé que dans n'importe quelle autre production du genre. Un cas de figure assez rare dans l'exercice de style d'un Street Fighter ou d'un Virtua Fighter, soit dit en passant. Vous savez donc à quoi vous attendre.

Gestion de l'espace

Outre la maîtrise des contre-attaques, le bon joueur à Dead or Alive 3 gère avec brio la position de son personnage dans l'arène, en tenant compte des éléments du décor dans sa stratégie de combat. Une affaire d'expérience du terrain qui s'acquiert à la force de la pratique. En effet, DOA3 possède certaines aires fermées (à la Fighting Vipers !), mais aussi de vastes surfaces de combat pouvant s'étendre sur plusieurs niveaux. Par exemple le stage de la montagne, qui vous permet de « défenestrer » votre adversaire et de continuer vos joutes en contrebas. Dans ce cas de figure, sachez que c'est le personnage précipité dans le vide qui encaisse le plus de dégâts à la chute, du fait de l'absence de mouvements de réception. Mais pour profiter de cette ruse fructueuse, vous devez auparavant travailler les attaques dites de « poussée ». Ce sont des coups qui ont la propriété de propulser vos ennemis au loin, même s'ils n'infligent pas forcément les dégâts les plus lourds. À un niveau plus avancé, vous apprendrez à utiliser intelligemment les murs ou les divers obstacles de la topographie des stages pour immobiliser votre adversaire et pouvoir embrayer un travail d'attaque au sol ou de reprises dans les airs (« juggle », en jargon baston).

Le plus beau jeu de baston, toutes machines confondues. Ne cherchez pas plus loin !

Des animations réalistes

Les mouvements des combattants sont pour une fois très réalistes. On remarque dans le soft de Tecmo des tas de détails absents des autres jeux de combat, qui insufflent de la vie aux personnages et leur confèrent une mobilité très coulée. Par exemple, il sera fréquent de voir les protagonistes se prendre naturellement le visage entre les mains sous l'effet de la douleur, ou encore effectuer des clés de bras ou de jambes complexes en respectant scrupuleusement les modèles physiques humains de torsion musculaire. Là où les autres titres font dans l'approximatif, DOA3 dispose de mouvements très rationalistes et libres. Ainsi, vous pourrez admirer une myriade de « coups de maître », comme une prise d'appui sur un élément fixe du décor enchaînée à une spectaculaire attaque acrobatique. Si, dans un Tekken, les prises manuelles sont suggérées, avec des animations pour la plupart scriptées, dans DOA3, on pourra apercevoir distinctement les mains des personnages agripper les diverses zones des corps avec précision, et ce quelles que soient leurs postures ! Ce qui nous donne des chorégraphies fort fluides et naturelles, contrairement à un Tekken à la gestuelle très raide.

Une réalisation parfaite

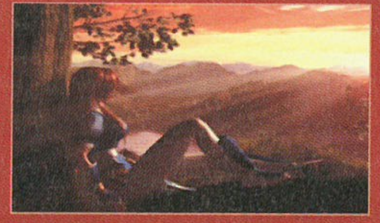
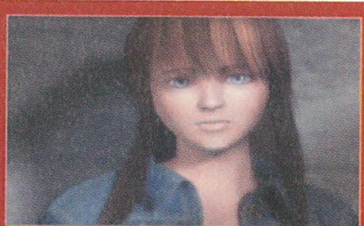
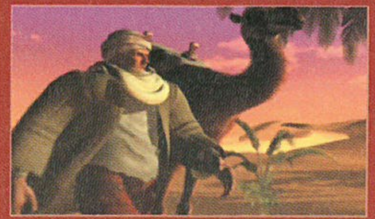
Le point fort de DOA3 réside dans sa réalisation, qui demeure tout bonnement extraordinaire. La modélisation 3D des protagonistes s'annonce exemplaire, avec des visages expressifs et des anatomies complexes en termes de rendu. Les textures, très fines, vous mettront également une énorme mornifle dans la tronche tant elles arborent des



Le ciseau dans les jambes est un coup de fourbe !

Des cinématiques somptueuses

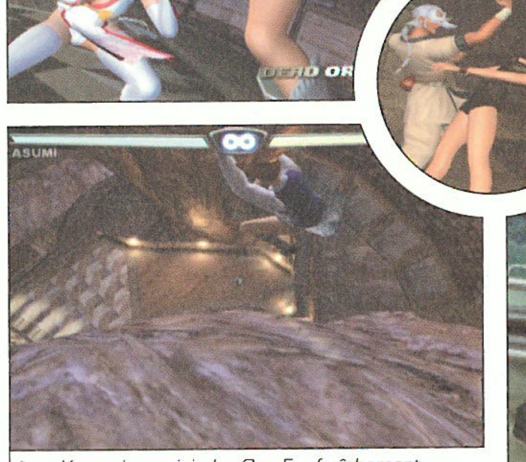
Avec Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 3 possède l'une des plus belles séquences cinématiques conçues pour un titre de baston. Même si la qualité de réalisation de ces « courts métrages » peut varier de l'excellent au moyen du fait du recours à différents studios de CG, vous serez dans l'ensemble ébloui par les finesses graphiques déployées. Mais laissons les images parler d'elles-mêmes et titiller votre sensibilité artistique !




Dead Or Alive 3 débarque dans une mouture européenne remaniée, avec une soixantaine de coups supplémentaires et une vingtaine de costumes classieux !

Admirez la souplesse des filles !



Kasumi va rejoindre Gen Fu, fraîchement défenestré !

teintes chaleureuses à souhait. Sans parler des décors majestueux qui fourmillent de détails géniaux, comme les feuilles qui volent dans la forêt ou les cristaux de glace qui se brisent en mille éclats cristallins sous l'effet de la puissance dégagée par vos combats. Mais on remarque également le volume de neige qui se modifie selon vos déplacements, la chute d'eau plus vraie que nature qui s'écoule majestueusement dans les montagnes, les arènes électrifiées qui causent d'impressionnantes explosions au contact des corps... Impossible de ne pas sombrer dans une énumération lourdingue ! Bref, on peut le dire haut et fort sans risquer de créer une polémique à deux euros : DOA3 est tout bonnement le plus beau jeu de baston, toutes machines confondues ! Y a vraiment pas photo !

Des bonus à la pelle !

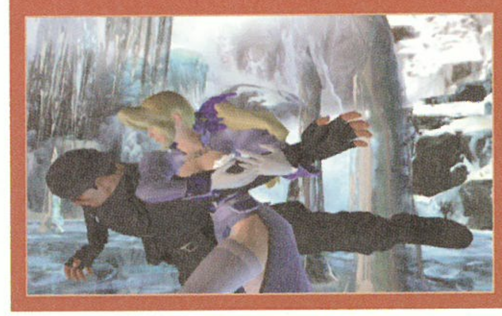
Outre les divers modes de jeu désormais habituels des softs de baston (Versus, Tag Battle, Story...), DOA3 vous réserve également des options bonus à débloquer en terminant le titre dans tous les sens : des costumes alternatifs pour chaque perso, ou une section vidéo pour zyeuter à loisir les séquences de fin des différents combattants. Tecmo a également décidé, pour une fois, de gâter les joueurs européens, considérés en temps normal comme la 5e roue du carrosse, en nous proposant une mouture contenant une vingtaine de vêtements supplémentaires, une soixantaine de coups en sus, ainsi que de nouvelles séquences d'intro, ce qui devrait faire de nombreux jaloux aux States et au Japon. Mais qu'ils se rassurent : un add-on gratuit sous forme de CD devrait bientôt venir les combler ! Bref, nous détenons, avec ce DOA3 officiel, une version plus aboutie que la mouture ricaine sortie il y a 2 mois, ce qui justifie ici une note plus élevée que celle de notre précédent test dans la rubrique des Zooms. À moins de s'appeler Tatie Danielle, DOA3 devrait donc faire jubiler tous les heureux possesseurs de Xbox !

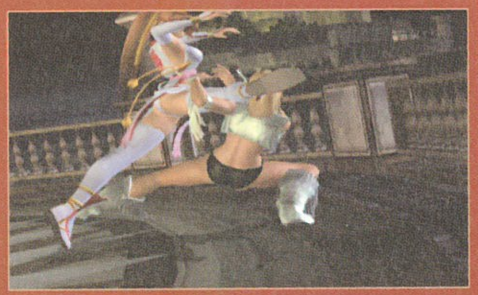
Kendy

Comme le dit si bien Van Damme, si les poissons pouvaient parler dans l'eau, ils feraient « bloubloublou ! »...

Des contres renversants !

La technique que vous devez maîtriser pour devenir un as à DOA3 est sans aucun doute celle des contre-attaques (en effectuant Garde + Arrière). Il existe trois niveaux de dégâts différents selon le timing d'exécution de votre contre. Lorsque vous voyez arriver largement un coup à l'avance, la contre-attaque inflige des dommages normaux à votre adversaire. Avec un léger retard, vous réalisez un « Counter Hold » qui aura le mérite de totaliser 125 % de dégâts supplémentaires. Si votre mouvement s'embraye vraiment au dernier moment, l'indication « Hi Counter Hold » vous signalera que vous réaliserez 150 % de dommages à votre ennemi ! Bien entendu, pour vous entraîner, un petit tour dans le mode Sparing s'impose !





Notes

19 Technique
Effets de la mort, transparence, multi-texturing, radiosité... la classe !

19 Esthétique
Il suffit de matter les photos de la page pour se bouffer la tête devant tant de beauté !

19 Animation
Un pas a été franchi : les personnages profitent des animations les plus coulées jamais élaborées !

18 Maniabilité
Les coups s'enchaînent avec beaucoup d'aisance à un rythme très, très rapide.

17 Sons
Des bruitages et des musiques pêchus. Que demander de plus, bordel !?

17 Durée de vie
C'est toujours la même histoire : seul, vous risquez d'être blasé, et à plusieurs, c'est le pied !

+ Plus
Une réalisation fabuleuse.
Une prise en main rapide.
Des tas de bonus en sus !

– Moins
Un gameplay un peu trop frénétique.
Pas de combattantes nues.
Il faut des doigts pour y jouer.

9/10 Note d'intérêt



Plus loin...

La dernière rumeur concernant DOA3 qui circule sur le Ouaibe laisse sous-entendre une possibilité de conversion du jeu de Tecmo pour la PS2. Quant à savoir s'il s'agit d'info ou d'intox, comme dirait Ardisson, seul l'avenir pourra nous le confirmer. D'autre part, le jeu « devrait » être sorti le 14 mars, et non le 28 comme initialement prévu...

L'avis de Kendy

DOA3 possède une réalisation à tomber par terre et une prise en main fort simple, qui pourra toutefois frustrer les amateurs de baston technique pure et dure. Mais la somme des avantages est telle qu'au final, vous ne pourrez que tomber sous le charme du titre de Tecmo. DOA3 s'annonce d'ores et déjà comme un classique de la Xbox !

L'avis de Greg

Dead or Alive 3 est le plus beau jeu de combat sur console de salon, c'est indéniable. Maintenant, savoir s'il est meilleur ou moins bon que les autres au niveau du gameplay, la question se pose moins que s'il sortait sur PS2. Sur Xbox, vous n'avez pas le choix : c'est lui ou rien. Et en plus, il est intéressant, alors pourquoi se priver ?

ABONNEZ-VOUS

Attendu depuis 7 ans en France, Final Fantasy VI arrive enfin avec en prime une démo de FF X !







SQUARESOFT

PlayStation

SQUARESOFT

etrouvez le meilleur
u jeu vidéo sur consoles
ous les mois

an (11 n^os^) = 60,50 € (1)

FINAL FANTASY VI = 15,99 € (2)

Pour vous 55 € (3)

au lieu de ~~76,49~~ € soit 21,49 € d'économie

épondez vite : offre valable dans la limite des stocks disponibles, après... il sera trop tard !!!

- ✂

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPJ18

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 n^os^) et recevrai en plus le jeu Final Fantasy VI
our 55 € seulement au lieu de ~~76,49~~ €, soit 21,49 € d'économie !

NOM ______________________________

PRÉNOM ______________________________

ADRESSE ______________________________

CODE POSTAL ⊔⊔⊔⊔⊔ VILLE ______________________________

e-mail : ______________________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔

Expire le ⊔⊔ ⊔⊔

Date et signature obligatoires :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os^ de Joypad au prix unitaire de 5,50 € et le jeu FINAL FANTASY VI au prix unitaire de 15,99 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 septembre 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑



Wreckless The Yakuza Missions



Ne nous laissons pas aveugler par le simple aspect graphique. Chacun sait que c'est la beauté intérieure qui compte plus que tout. Ce qui s'applique pour les filles vaut également pour les jeux vidéo. Wreckless illustre admirablement cette thèse hautement, j'allais dire métaphysique…

Halo, Dead or Alive 3, Amped, Munch et j'en passe… Depuis son lancement aux États-Unis, la Xbox nous en met plein la vue. Cette révolution graphique que nous espérions tant voir sur PlayStation 2 est pour le moment l'apanage de la console de Microsoft. Il faudrait en effet être blasé au dernier degré, ou bien encore actionnaire chez les concurrents pour ne pas vibrer d'excitation en voyant ces titres tourner. Du jamais vu. Pourtant, tout ceci n'est qu'une infime partie de l'iceberg. Alors que certaines personnes désireuses de voir 'crosoft se planter pensaient que l'évolution graphique sur cette bécane allait stagner très rapidement, en partie à cause d'une architecture basée sur le fameux DirectX, un petit studio japonais du nom de Bunkasha nous pond, juste quelques mois après la naissance de la console la plus lourde de l'univers, ce qu'on appelle communément dans notre précieux jargon un « jeu étape ». Oui, on se remet tout juste de nos émotions sur le line-up de sortie, qu'un nouveau cap vient d'être franchi.



Des effets pyrotechniques nouvelle génération du plus bel effet !

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Bunkasha
Genre	Arcade
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nombre de missions	20
Spécial	Ça tue la gueule !
Existe sur	Rien d'autre

Mr l'ambassadeur…

Wreckless doit être considéré comme une sorte de vitrine technologique qui préfigure ce que seront les jeux 128 bits de demain… Mais attention, quand j'écris « demain », je ne pense pas en année mais plutôt en période de six mois. Il s'agit clairement du genre de jeu qui nous fait affirmer que Halo, Amped et Cie vont très rapidement prendre un méchant coup de vieux. Avant de rentrer dans le vif du sujet, il faut préciser que ce jeu d'arcade n'a demandé qu'un an de développement, qu'il a mobilisé une petite équipe et qu'il n'exploite pas les ressources de la NV2a, le fameux chipset graphique révolutionnaire de la Xbox ! Ben ouais, apparemment tout a été programmé en optimisant les fonctions de base de DirectX ! Je sais, je me répète par rapport à la News du mois dernier, mais j'm'en tape, c'est mon texte, je fais ce que je veux et puis, plus sérieusement, une telle info, ça laisse plutôt rêveur quant à la suite des événements, non ?

Plein les n'œils !

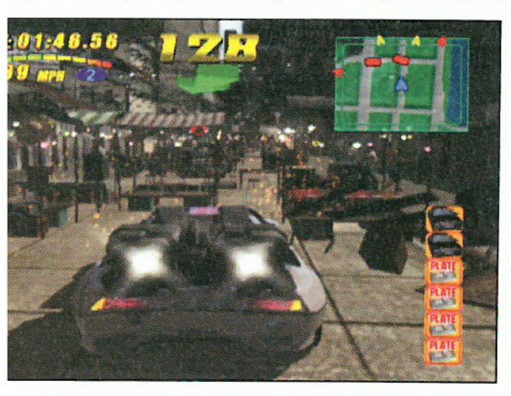
D'un point de vue strictement visuel, Wreckless tue la cabeza. Le rendu graphique flirte allègrement avec les meilleures bornes d'arcade du moment. Le jeu de Bunkasha a tout de même réussi la prouesse d'émerveiller nos confrères de *Joystick*, adeptes des démonstrations techniques, du frame-rate métaphysique et des benchmarks (démos techniques) ostentatoires : ça c'est un signe qui ne trompe pas ! Arf ! Arf ! On blague, on blague. Impossible en effet de rester de marbre face à une telle débauche technologique. Le moteur 3D gère un nombre de paramètres hallucinant. À commencer par une ville inspirée de Hong-Kong s'étalant sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés avec ses quartiers, son marché, son métro, sa zone portuaire, industrielle et son

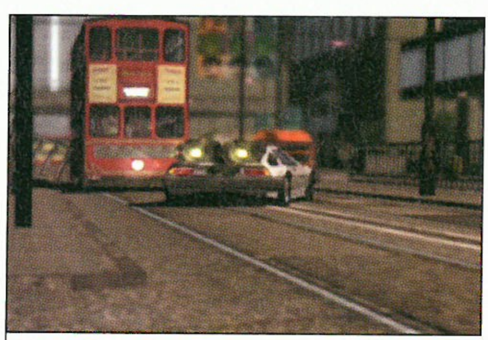






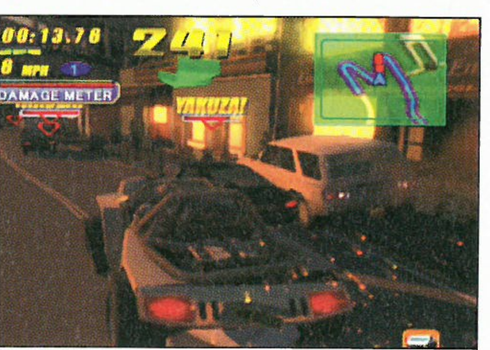
Des objectifs parfois originaux mais pas franchement passionnants à jouer.





Les replays sont encore plus impressionnants que ceux de Gran Turismo 3 !

périphérique. Cette cité virtuelle grouille non seulement de détails mais également de vie. Tout d'abord, les bâtiments, très variés, bénéficient d'une modélisation exemplaire, aux frontières du photo-réalisme. On a droit à plusieurs types d'architecture, des textures assez riches ; comme dans la deuxième map de GTA III, des échangeurs surplombent les rues, les ruelles côtoient les boulevards. Le rendu de l'eau du port et de la zone côtière, quant à lui, n'a pas grand-chose à envier à celui de Splashdown... Bref, vous n'aurez jamais le sentiment de visiter les mêmes endroits. À côté de ça, des centaines de piétons déambulent dans les rues et vous devrez composer constamment avec un trafic des plus denses (il est possible de régler son intensité). Comme si ça ne suffisait pas, les développeurs se sont payé le luxe de représenter les conducteurs à l'intérieur de certaines voitures ! Petite remarque au passage, les caisses jouissent du même souci du détail que les autres structures : pare-brise transparent, déformation, formes complexes utilisant un maximum de polygones pour les engins que vous pilotez (raahh, le véhicule militaire !). À ce niveau-là, ce n'est plus une claque mais une véritable fessée digne des meilleurs clubs SM de la capitale. Je vous donnerai les adresses par mail uniquement. La Xbox est juste une console surpuissante, on en a définitivement la confirmation intrinsèque !



Pas de clipping ni de ralentissement, même dans les pires moments. La classe.

Oh oui, frappe-moi encore !

Pour rendre cette débauche graphique encore plus impressionnante et plus immersive que jamais, les programmeurs ont parsemé le tout d'effets spéciaux new-school... Le genre de trucs que nos confrères de *Joystick* aimeraient un jour voir dans un jeu, et pas en matant simplement un benchmark. Arf ! Arf ! On blague, on blague. Le travail effectué sur le calcul des ombres portées devrait logiquement en calmer plus d'un, d'autant que ce type de coquetterie visuelle bouffe pas mal de ressources. Les explosions et leurs splendides particules, par exemple, modifient en temps réel la projection de lumière. Et s'il n'y avait que ça ! Le décor se reflète également sur les carrosseries des bagnoles ; les yeux experts relèveront de-ci, de-là, du multi-texturing, une technique qui permet d'obtenir un effet de relief sur le bitume (ça ressemble vaguement à du bump-mapping), du « flou ondulant » pour simuler les vagues de chaleur, de la fumée volumétrique ou encore du self-shadowing. On s'arrête là ? Non, pas encore. Car en plus d'un moteur graphique de la muerte, les développeurs ont réussi à mettre au point un moteur physique relativement sophistiqué, notamment en ce qui concerne le jeu des suspensions, mais aussi les collisions avec les autres véhicules et les objets du décor (oui, j'avais oublié de le préciser, il est en effet possible de détruire de nombreux éléments du décor !) qui disposent d'une véritable masse. Cerise sur le gâteau, la Xbox ne montre aucun signe de faiblesse : pas de clipping, pas de ralentissement à proprement parler... des chutes de frame-rate d'une demi-seconde à tout casser, et encore, je chipote comme un gros brutos.

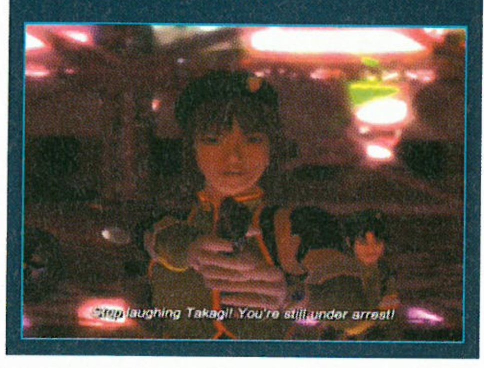
Le ramage vaut-il le plumage ?

Pour ceux qui se demanderaient comment la PlayStation 2 va pouvoir rivaliser à l'avenir avec ce genre de production, souvenez-vous de ce fameux adage made in Joypad : « La technique ne rend pas les coups ! » Jamais ! Ça vous est déjà arrivé de sortir avec une super nana et de vous apercevoir quelque temps après qu'elle était complètement c... ? Ben là, c'est un peu le même problème. Aussi impressionnant soit Wreckless, en termes de gameplay, le titre de Bunkasha sonne creux. En fait, ce titre propose grosso modo le même trip que Super Runabout sur PS2 qui, rappelons-le, n'avait mystifié personne à la rédac. Le jeu se com-



The Yakuza Missions

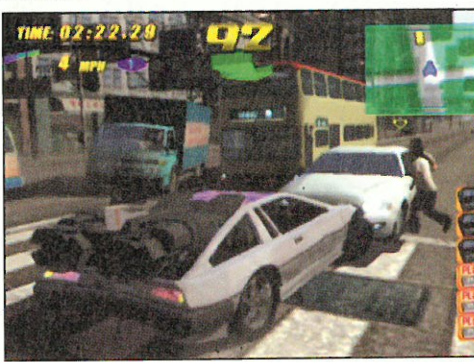
Wreckless propose deux « scénarios » composés chacun d'une petite dizaine de missions. Dans le premier, vous allez incarner deux nanas flics chargées de mettre fin aux agissements d'une bande de yakuzas. Le second, lui, vous place dans la peau de deux agents secrets dont le look cradingue rappelle plus Columbo que James Bond. La trame, évidemment, tient sur un ticket de métro et n'est finalement qu'un prétexte pour foutre le dawa dans Hong-Kong au volant d'une quinzaine de véhicules plus ou moins délirants mais toujours admirablement détaillés : buggies, voitures de sport, engins militaires, Dolorean de *Retour vers le Futur*, taxi londonien, camions... les développeurs ont joué la carte de la variété. Évidemment, même si on reste dans le domaine de l'arcade, toutes ces caisses proposent une tenue de route et des performances différentes. Pour délocker les véhicules, vous devrez d'abord les trouver puis finir la mission dans les temps. Pas évident du tout... mais le jeu en vaut-il vraiment la chandelle ? Sinon, il est possible de choisir, pour chacune des missions, entre deux niveaux de difficulté (Normal/Hard) et de régler l'intensité du trafic.



Un jeu qui révèle toute la puissance de la Xbox... mais au gameplay absent



La gestion des éclairages tue méchamment la gueule.

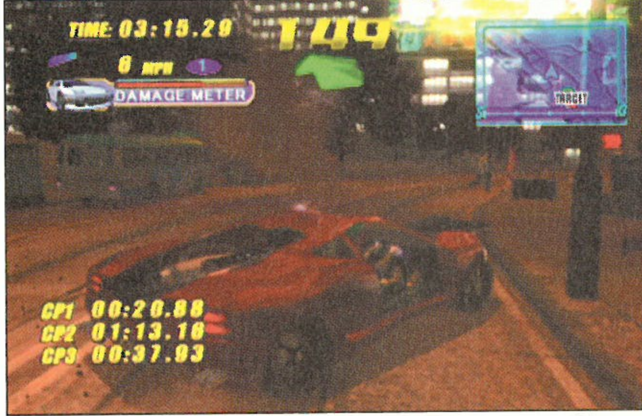


Un trafic bien dense avec lequel il va falloir composer. Pas toujours évident.

pose d'une vingtaine de missions chronométrées réparties sur deux scénarios (cf. encart). Malheureusement, les objectifs sont loin d'avoir tous le même intérêt. Si certaines épreuves comme les courses poursuites à la Chase HQ, la mission d'escorte ou encore l'acheminement de sacs de sang à l'hôpital se révèlent assez marrantes (on les boucle toutefois en moins de trois minutes), la grande majorité en revanche manque incroyablement de fun ; je pense notamment aux nombreuses phases mixant plate-forme et labyrinthe (si, si) qui ne reposent que sur du par cœur, à la recherche d'objets, ou encore à la mission qui consiste à défoncer un maximum de stands Dim-sum. Plus poussif, tu meurs ! Et comme par un fait exprès, c'est sur ces missions que la difficulté est la plus mal dosée, avec un chrono calculé au plus juste pour rallonger artificiellement une durée de vie déjà bien réduite (comptez deux petits après-midi pour plier le jeu). On aurait aimé plus de courses dans l'esprit de Midtown Madness sur PC ou de Midnight Run, à savoir en plein milieu du trafic, et des piétons. Il y en a bien une, mais comble du comble, elle se déroule de nuit et sans circulation ! Quant aux arènes façon Destruction Derby, l'angle de camera n'offre pas le recul nécessaire pour permettre de s'amuser. Pffffff. Gros soupir ! Bref, on réalise assez rapidement que la seule attraction de Wreckless réside à 100 % dans son aspect visuel. En dehors d'une orgie de polygones et de « special Fx » des plus jouissives, le titre de Bunkasha n'a finalement pas grand-chose à offrir. En définitive, une splendide démo technique, rien de plus.

Willow





Bien qu'indestructible, votre voiture subit des déformations et peut perdre certains éléments de sa carrosserie.

Quoi d'autre ?

Pas de bol, en dehors des voitures, il n'y a pas grand-chose à délocker. En finissant certaines missions, vous pourrez appliquer des filtres graphiques en cours de partie (supeeeeeer) en utilisant la croix directionnelle et vous disposerez d'un nouvel angle de caméra « cinématique » complètement injouable (un peu comme dans GTA III) mais relativement spectaculaire. Perso, j'aurais préféré une focale un poil plus éloignée de la voiture, mais bon, tant pis.



Notes

18 Technique
La Xbox montre ce qu'elle a dans le ventre : particules, ombres portées, 3D complexe... Raaaaaah lovely !

17 Esthétique
Une claque graphique. La ville est immense et super détaillée, comme les voitures. Les effets spéciaux tuent.

18 Animation
La Xbox encaisse cette surenchère graphique sans broncher. De minuscules chutes de frame-rate.

17 Maniabilité
De l'arcade pure et dure. Aucun problème de conduite. Direction un peu sensible, toutefois, pour les sportives.



10 Sons
Musiques et bruitages vraiment médiocres. L'un des rares points faibles techniques de ce titre.

9 Durée de vie
20 missions d'un intérêt très inégal qui se torchent en deux après-midi.



Plus
Une réalisation qui déchire tout ! Révélateur de la puissance de la Xbox. Euh...



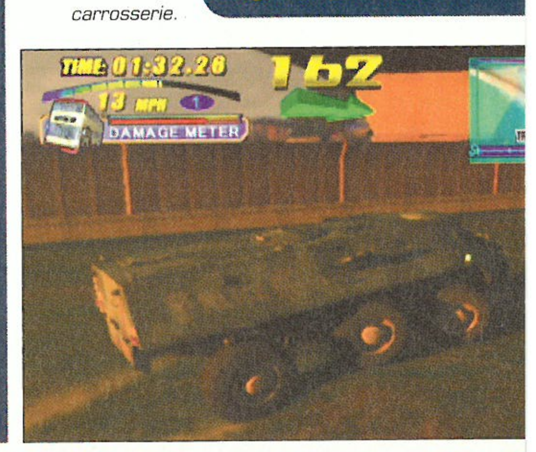
Moins
Le manque de fun. L'intérêt des missions. La durée de vie.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Aussi incroyable que cela puisse paraître, avant de réaliser Wreckless, les petits gars de Bunkasha n'avaient jamais développé de jeu de course automobile. Par le passé, ce studio nippon était spécialiste des jeux de drague un peu fripons !



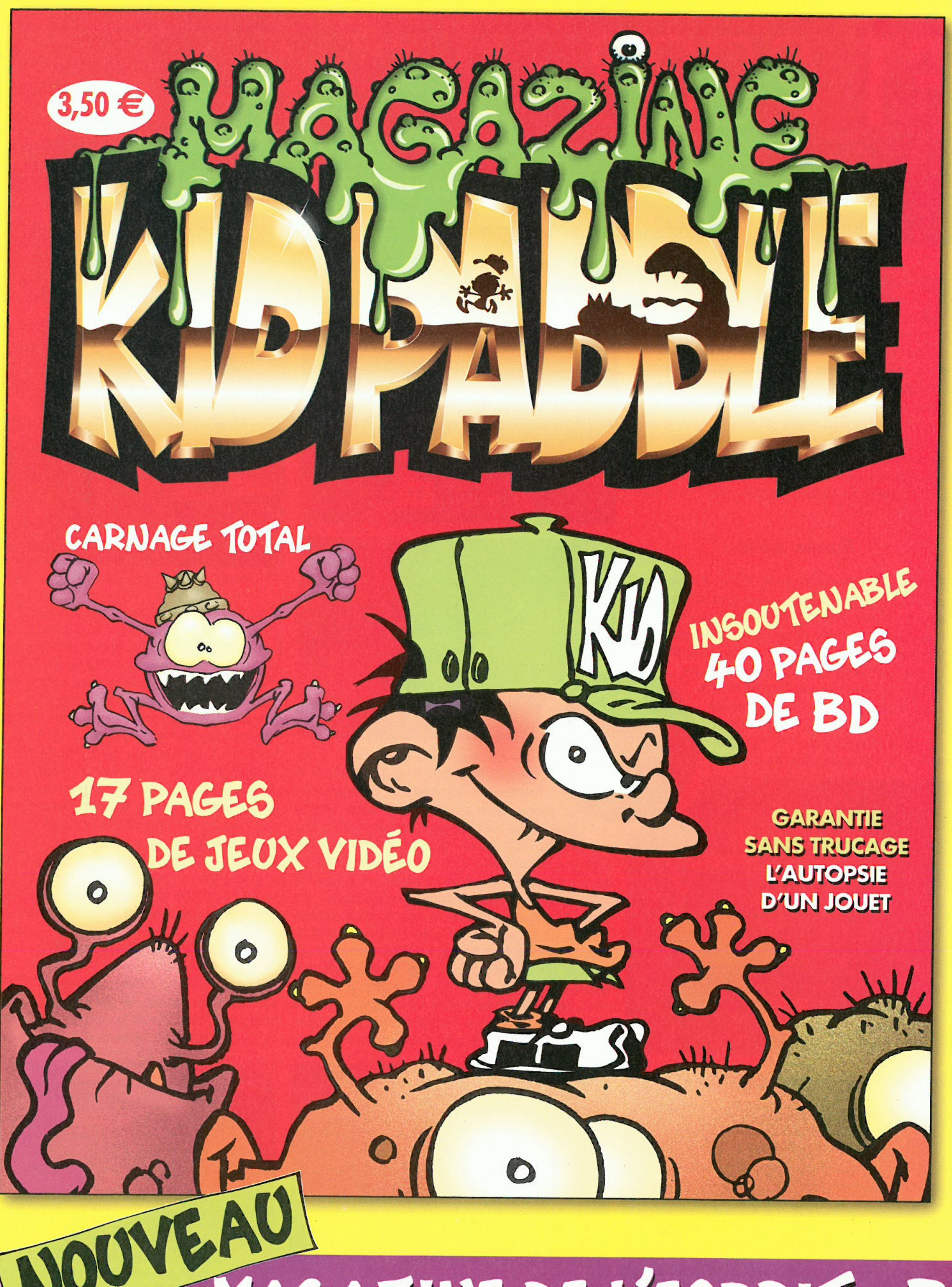
L'avis de Willow

Je n'ai pas du tout accroché à Wreckless d'un point de vue ludique. En dehors de trois ou quatre missions, je me suis plutôt ennuyé. Certaines phases sont pénibles, d'autres pas vraiment passionnantes, et le jeu se termine trop rapidement. Rien de comparable avec le fun d'un Midtown Madness. Une démo technique, sans plus.

L'avis de Julo

Quelle déception ! Wreckless ne représente finalement qu'une simple démo technique, un jeu d'arcade sans réelle saveur qui manque cruellement de profondeur... L'intérêt ne réside finalement que dans l'aspect purement visuel. Dans le même genre, la série des Crazy Taxi reste à mon avis bien plus fun à jouer.

EN KIOSQUE LE 27 MARS



LE NOUVEAU MAGAZINE DE L'ESPRIT... BD



F1 2002



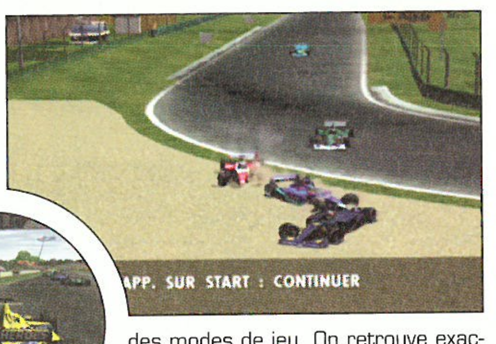


Wreckless nous en a fait une brillante démonstration, la Xbox est une console super puissante... à condition qu'on se donne la peine d'en exploiter le hardware. Pourquoi j'vous raconte tout ça ? Quel rapport avec F1 2002 ? Ben, lisez la suite...

Contrairement aux Américains qui ont dû se contenter d'un portage de F1 2001 plutôt raté au moment de la sortie de la Xbox, les petits Européens, eux, auront l'immense privilège de jouer directement à l'édition 2002 ! Quoi de plus logique finalement, puisque la nouvelle saison de Formule 1 est déjà bien entamée. Ben ouais, on voit mal EA Sports exploiter le championnat 2001, ça ferait désordre, même pour des adeptes du Dieu Marketing. Il faut bien défendre sa réputation de « Roi de la Licence ». On est aware ou on ne l'est pas, enfin, j'me comprends !

Bonne année !

Bien qu'il s'agisse de l'édition 2002, il nous a été quasiment impossible de ne pas comparer ce titre à la fabuleuse version PlayStation 2 de F1 2001. Rappelons que cette simulation a bouleversé tous les standards de qualité du genre, à tel point qu'on se demande tous ici s'il sera possible un jour de faire mieux en termes de feeling, d'immersion et de jouabilité (NDTraz : mais oui, t'inquiète pas). Réactualisation oblige, il ne faut pas chercher les changements du côté des modes de jeu. On retrouve exactement les mêmes modes que sur la mouture PlayStation 2. Le système de progression est identique. Vous n'aurez pas accès tout de suite au Championnat ; auparavant, vous devrez nécessairement vous soumettre à un certain nombre d'épreuves de pilotage. Il en existe une vingtaine, réparties dans cinq catégories : les bases, la conduite sous la pluie, les arrêts aux stands, l'art de la course et l'étude des tracés. Là encore, on ne note aucune différence avec l'édition 2001 : EA Sports s'est contenté d'effectuer un copier/coller bête et méchant des épreuves de la version PS2. En obtenant au minimum une médaille de bronze dans chacun des cinq premiers tests de base, vous aurez accès au mode Grand Prix qui permet de disputer une saison complète, de participer à des courses simples, de customiser votre Championnat, ou encore de jouer en Domination (là, il faudra arriver premier sur tous les Grand Prix... anecdotique) et en Team-mate Challenge. Ensuite, une fois les autres tests de conduite validés, vous pourrez paramétrer comme bon vous semble toutes les options de réalisme (dégâts, pannes, météo, usure des pneus, règlement, etc.). Ce n'est pas pour chipoter, mais bon, un mode Carrière dans lequel on aurait incarné un pilote eut été bien venu, depuis le temps qu'on réclame ce genre de chose. Qui sait, l'année prochaine peut-être ? Sinon, saison 2002 oblige, les écuries, les pilotes et les sponsors ont été remis à jour (Renault et Toyota sont présents, mais le tracé d'Hockenheim n'a pas changé...). Toujours pour chipoter, notez que certaines F1 comme Jordan ne ressemblent pas du tout à celles de la saison 2002...





Imaginez les jeux de F1 dans 2 ans... Raaahh !!

Alors, doc ?

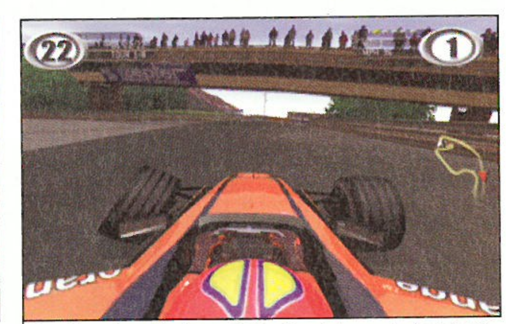
La première réelle différence avec F1 2001 PS2 se remarque une fois les premiers tours de piste effectués. L'analogie de la direction, du freinage et de l'accélération est nettement mieux gérée sur le

fiche technique

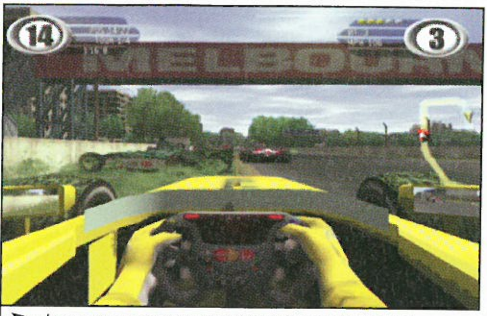
Éditeur	EA Sports
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	17
Spécial	Rien
Existe sur	PS2 (version 2001)



Le rendu de la pluie tue, mais la fluidité en pâtit largement.



Avec les dégâts activés, le pilotage devient tout de suite plus pointu.



Les concurrents commettent parfois des erreurs spectaculaires !

pad Xbox que sur le Dual Shock 2 (le jeu a aussi été testé avec la manette jap', un régal !). Forcément, on trajecte avec plus de précision. Bizarrement, la conduite perd un peu en nervosité, on a même l'impression de moins batailler, surtout dans le mode Arcade et durant les épreuves de conduite (en mode Normal). Mais attention, une fois que tous les paramètres de réalisme sont activés, c'est une autre affaire ! Le pilotage des monoplaces devient tout de suite beaucoup plus pointu tout en restant accessible pour le commun des mortels. D'un point de vue strictement technique, au risque d'en choquer certains, F1 2002 n'est pas aussi réussi que la version PS2 de F1 2001 (on a fait tourner en parallèle les deux versions !). Le rendu graphique, tout d'abord, a légèrement perdu en chaleur et en luminosité. Le blur qui brouillait le champ de vision quand vous rouliez sur les vibreurs est passé à la trappe, les reflets du décor sur les casques et les structures de la monoplace sont carrément beaucoup moins prononcés, et certains effets lumineux ont baissé en « radiosité ».

Un peu déçu quand même...

En revanche, les conditions météorologiques sont vraiment plus impressionnantes. En vue interne, la pluie vient toujours frapper la visière, mais cette fois, il y a deux fois plus de gouttes qui s'écrasent sur l'écran ; ce constat vaut également pour les flaques d'eau sur le bitume et les reflets. Juste photo-réaliste ! Pourtant, chose assez étrange, surtout au regard des capacités d'une telle console (cf. Wreckless), le moteur 3D encaisse assez mal la présence de la pluie, des nuages, des gouttes d'eau et du sol mouillé ! Sur Hockenheim, le nombre d'images/seconde tombe même brutalement pour saccader monstrueusement ! Forcément, ça gâche un peu le plaisir. Vous avez dit optimisation de la machine ? On remarque également un léger manque de fluidité sur certaines portions de circuits chargées d'ombres portées et de végétation. Mais bon, là, c'est déjà plus « acceptable », même si ça ne passe pas inaperçu. En tout cas, c'est ce que nous avons constaté en jouant aux DEUX versions review envoyées par EA Sports. Si j'apporte cette petite précision, c'est suite au problème que nous avions rencontré lors du test de SSX Tricky sur PS2 : la review souffrait de saccades, alors que ce n'était pas du tout le cas de la version commerciale ! Maintenant, si les éditeurs ne nous envoient pas les CD définitifs, c'est leur problème. Toutefois, mettons un peu d'eau dans notre vin : bien qu'on aurait souhaité un titre aussi parfait que F1 2001 sur PlayStation 2, cette édition 2002 Xbox reste une excellente simu'.

Willow



Et à plusieurs ?



Contrairement à F1 2001 sur PS2, F1 2002 offre la possibilité de jouer jusqu'à quatre en écran splitté sur n'importe quel tracé. Comme on ne peut pas avoir à la fois l'argent du beurre et le bisou de la crémière, vous ne pourrez pas affronter une grille complète dans ce mode, cette option étant uniquement disponible à deux. Évidemment, dès qu'on branche une troisième ou une quatrième manette, la lisibilité du circuit devient plus réduite et le nombre d'images par seconde descend de manière flagrante, mais ça reste parfaitement jouable. À deux, en revanche, le jeu conserve une bonne fluidité malgré la présence des vingt autres pilotes gérés par la console, même sur un circuit ultra-détaillé comme celui de Monaco. Sinon, plusieurs modes multijoueurs sont disponibles : un Relais à quatre, un mode Avantage (il s'agit de battre son adversaire sur le plus grand nombre de manches) et un mode Dernier en Lice, durant lequel la voiture qui arrive en dernier à la fin de chaque tour est éliminée.

Les ralentis instantanés sont toujours là.

Comme sur PS2, il est possible d'avoir des arrêts aux stands interactifs.



Notes


15 Technique
Cette note sanctionne les immondes saccades par temps de pluie !


16 Esthétique
Le rendu graphique est un tout petit peu moins vivant que sur PlayStation 2. La pluie tue !


14 Animation
Par temps de pluie, c'est juste catastrophique. Il faudra donc jouer par beau temps, désolé les gars !


18 Maniabilité
Les contrôles analogiques sont beaucoup plus progressifs que sur PlayStation 2.


16 Sons
Musiques et bruitages de qualité, mais un poil moins incisifs que sur PS2.


16 Durée de vie
Des modes de jeu complets et un mode Deux Joueurs avec tous les concurrents.


Plus
Un pilotage à la fois technique et accessible.
La précision des sticks analogiques.


Moins
Le manque de fluidité sous la pluie.
Moins nerveux que F1 2001 PS2.
Les temps de chargement !


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour l'instant, nous n'avons pas encore vu la version PlayStation 2 de F1 2002. Cela dit, connaissant EA Sports, tout le monde devrait avoir droit à son Joker, si vous voyez ce que je veux dire. On espère en tout cas que les développeurs seront parvenus à contourner les problèmes de fluidité de la mouture Xbox. Sinon, la semaine du 11 mars, l'éditeur nous aura présenté le prochain FIFA dédié à la Coupe du monde...

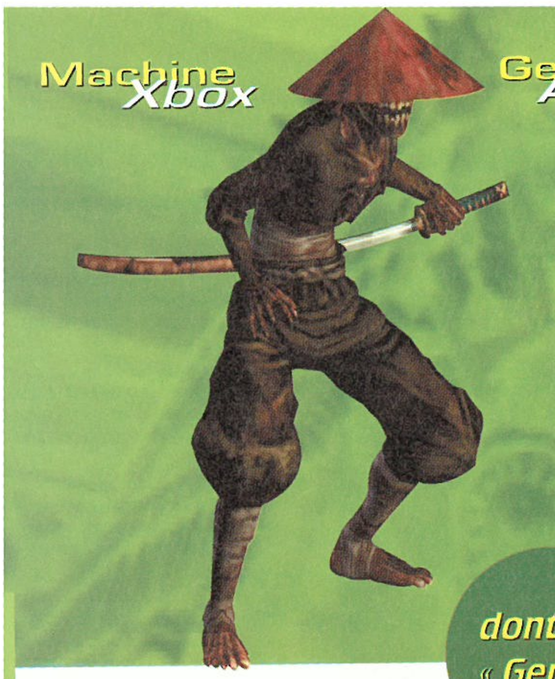


L'avis de Willow

Malgré de lourds ralentissements sous la pluie et un rendu moins sexy que F1 2001 PS2, cette édition 2002 demeure une excellente simulation. La conduite est réaliste sans être inaccessible et les modes de jeu sont super complets. Mais quand même, ce manque de fluidité, quel dommage...

L'avis de Trazom

Dommage que sous la pluie, LA principale amélioration de cette version, ça rame méchamment... De ce fait, la version PS2 demeure encore la référence du genre, même si, il est vrai, le plaisir de jeu reste intact. F1 2002 est donc une excellente simu', mais on en attend toutefois une meilleure optimisation... de la version 2003.

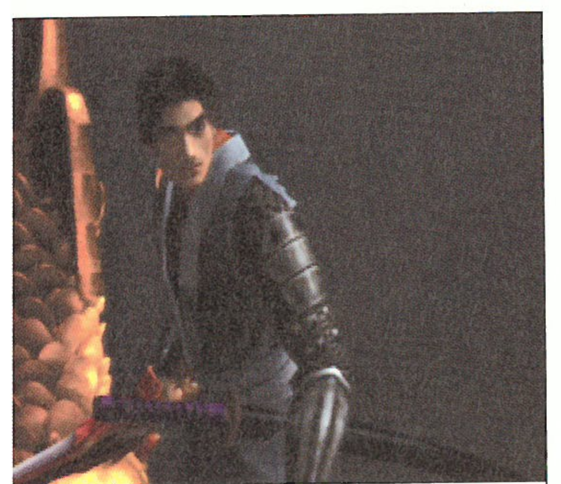




Genma Onimusha

Un an après sa sortie remarquée sur PlayStation 2, dont il fut le premier « million seller », Onimusha, rebaptisé « Genma Onimusha », se pointe sur un autre rectangle noir, cette fois-ci teinté de vert fluo nucléarisant.

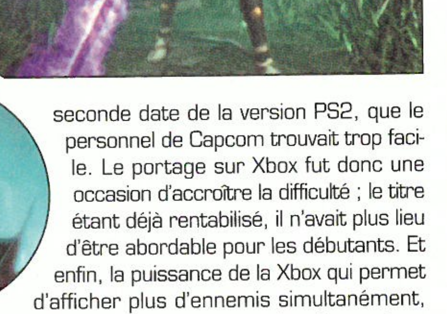
Samanosuke est un sacré veinard. Non seulement il possède le faciès de Kaneshiro Takeshi, l'un des acteurs japonais les plus populaires (donc beaux) en Asie, mais en plus il est samouraï, super balèze à l'épée, et il a sous ses ordres une charmante ninja du nom de Kaede. Heureusement pour tous les petits gros du Japon médiéval, cet état de grâce ne pouvait durer. Le seigneur de guerre Oda Nobunaga, connu comme une grande figure militaire et historique, a pactisé avec un peuple de démons souterrains qui observent l'homme depuis des siècles. Car il souhaite accomplir un « rite noir » pour obtenir la puissance militaire nécessaire à ses ambitions. Voilà donc que le scélérat enlève et séquestre la princesse Yuki. Samanosuke, qui pourrait se contenter de Kaede, décide de voler au secours de sa cousine et future épouse Yuki. Oui, à l'époque, la cousine, c'était pas pécher. Et puis, on restait dans la famille donc on savait à quoi s'attendre… une belle brochette de congénitaux qui participeraient à *Star Academy*. Mais nous nous éloignons du sujet et du château de Nobunaga, lequel est bien gardé par une horde de monstres, contre lesquels même Samanosuke ne peut se défaire. Heureusement pour lui, les Oni (Ogres de la mythologie japonaise), ennemis des démons, lui offrent la possibilité de combattre à armes égales grâce au gantelet des âmes.



Le costume Ninja, que le producteur du jeu, Kenji Inafune, avoue avoir ajouté à cette version « pour satisfaire les Américains fans de culture ninja ». C'est beau…

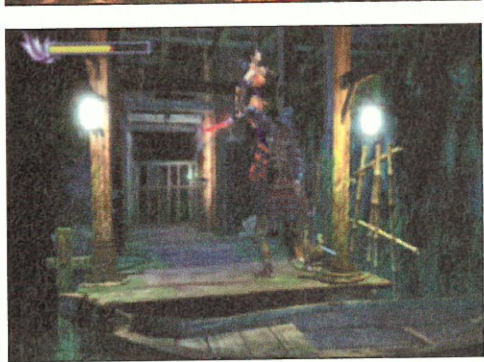
« Ouh mamang, je suis mort ! » (P.Preboist)

Samanosuke s'avance alors vers le château. Là, il rencontre deux ennemis, et meurt. Fin. Ah oui, ça va en surprendre plus d'un mais Genma Onimusha est horriblement difficile. Pourquoi ce changement ? Plusieurs raisons à cela. La première, c'est l'idée reçue des Japonais que les joueurs occidentaux sont autrement plus exigeants en matière de difficulté, une image véhiculée par Tomb Raider. La seconde date de la version PS2, que le personnel de Capcom trouvait trop facile. Le portage sur Xbox fut donc une occasion d'accroître la difficulté ; le titre étant déjà rentabilisé, il n'avait plus lieu d'être abordable pour les débutants. Et enfin, la puissance de la Xbox qui permet d'afficher plus d'ennemis simultanément, ce qui semble beaucoup les enthousiasmer lorsqu'on lit les carnets de développement de l'équipe du jeu. Quoi qu'il en soit, les combats de Genma Onimusha sont autrement plus chauds que ceux de la version PS2. Des ennemis plus intelligents, plus nombreux et plus agressifs. Que cela concerne le soldat de base ou le gros lieutenant à la hache démesurée, ils sont désormais plus agressifs, pas du genre à attendre gentiment que vous daigniez les approcher. Plus que jamais, il faudra donc profiter de l'excellent système de combat afin d'apprendre à contrer chaque type d'adversaire et ses attaques particulières. Comme sur PS2, Samanosuke possède la capacité de se mettre en garde, ce qui permet de rester fixé sur un seul adversaire, généralement le plus proche, et ainsi de lui tourner autour. Mais cela ne suffira pas toujours, et des réflexes rapides seront généralement la clé du succès, les parades se révélant parfois inefficaces face à certains monstres.



Du nouveau dans l'arsenal

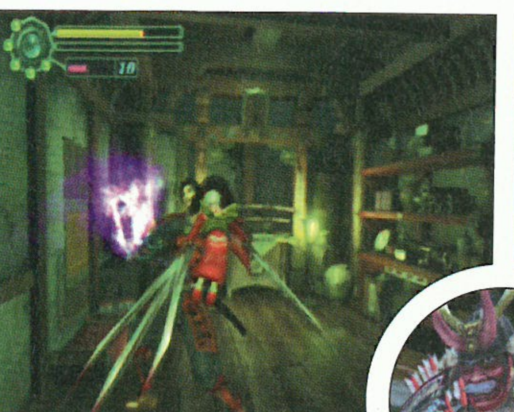
Pour aider les joueurs en détresse à se défaire de ces innombrables ennemis, Capcom a heureusement eu une idée lumineuse ! Celle d'ajouter des coups à Samanosuke. Il sera désormais possible,



fiche technique

Éditeur	Capcom Europe
Développeur	Capcom
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Très difficile
Continues	Illimités (48 blocs)
Nbre de niveaux inédits	2
Spécial	-
Existe sur	PlayStation 2





Les poupées sanglantes sont des nouveaux monstres. Très petites, très rapides et extrêmement puissantes, ce sont les ennemis les plus dangereux du jeu.

par exemple, de « charger » ses attaques. À la manière de Dante dans Devil May Cry, on pourra retarder l'enchaînement d'une combo afin d'augmenter l'impact de la frappe suivante. Cette capacité de concentrer les coups possédant en outre trois paliers de puissance, les plus puissants étant les plus longs à charger, ce sera à vous de découvrir les bons timings pour composer des attaques meurtrières. Autre capacité, cette fois-ci inhérente au gantelet des Ogres, celle de l'aura invincible. En plus des âmes rouges, jaunes et bleues que l'on pouvait aspirer sur PS2, on a également droit ici à des âmes vertes. Plus rares, elles permettent de charger l'énergie défensive du gantelet. Cela permettra, en pressant le bouton blanc de la manette, d'être invulnérable pendant une vingtaine de secondes. Un problème malgré tout avec ces âmes vertes : si vous ne les aspirez pas tout de suite, ce sont les ennemis présents qui le feront, démultipliant ainsi leur puissance. Il sera alors possible de lutter avec eux en opposant vos deux forces d'aspiration. Mais le mieux sera d'aller les tuer, car généralement, ils se révéleront plus rapaces que vous. En ce sens, Genma Onimusha est encore plus « passionnant » car on y frôle plus souvent la mort que sur PS2.

Bonnes et mauvaises surprises

Pour les bonnes nouvelles donc, une difficulté honteusement accrue et quelques nouveautés, tant au niveau du gameplay que des zones à visiter (voir encadré). Pour les mauvaises nouvelles, c'est plutôt du côté technique que ça se passe. L'affichage étant meilleur sur Xbox que sur PS2, les modèles de personnages en 3D ne collent plus parfaitement aux décors, qui, eux, n'ont pas été retravaillés. On a donc un style très « décalcomanie », avec des personnages pas toujours bien intégrés aux décors. Pour masquer cela, un léger filtre flou a été intégré, sauvant parfois les apparences, mais malheureusement pas toujours. Graphiquement donc, le jeu est non pas « indigne » d'une Xbox, mais un peu léger par rapport à ce qu'on attendait. Heureusement, il reste passionnant, même s'il a quelque peu vieilli.

Greg

Oni Spirits

Après avoir fini Genma Onimusha une fois, on aura accès à un mini-jeu nommé Oni Spirits. Véritable casse-tête, il propose de résoudre 12 problèmes, à chaque fois une salle remplie de vases qu'il faudra tous briser avant que les ennemis présents ne le fassent. Difficile mais marrant.





Arme ultime sur Xbox, l'épée Bishamon s'obtiendra de deux manières différentes : en terminant le mini-jeu Oni Spirits, ou en trouvant l'ocarina des Ogres.

La jolie Kaede

Si le joueur parvient a rassembler les 30 fluorines dissimulées dans le jeu (il s'agit de petits cailloux cachés), il pourra obtenir ce costume de Morrigan pour la jolie ninja.



Notes


13 Technique
On ne peut pas dire que l'adaptation fasse appel aux ressources « intrinsèques » de la Xbox.


17 Esthétique
Les graphismes soignés hérités de la version PS2 mettent tout de suite dans l'ambiance.


16 Animation
Notre héros a parfois le syndrome, j'allais dire de l'ustensile ménager dans le fondement...


16 Maniabilité
N'ayant pas encore la chance de posséder la manette japonaise de la Xbox, j'ai dû patiemment m'habituer à la nôtre...


17 Sons
Des mélodies baroques « asiatisantes » illustrent parfaitement l'ambiance dévastée.


16 Durée de vie
Avec plus de secrets et surtout une énorme difficulté, Genma Onimusha s'avère un poil plus long que la version PS2.


Plus
Des armes supplémentaires.
Une difficulté augmentée.
La traduction française excellente.

Moins
Pas vraiment plus beau.
Une manette peu optimisée.
J'allais dire...


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Testé dans ce numéro à la rubrique « Import », Onimusha 2 sur Poulet Station 2 s'annonce d'ores et déjà comme l'un des gros succès de l'année. En revanche, aucune nouvelle en ce qui concerne une adaptation Xbox...

La Tour des Ogres





Un petit passage inédit de la version Xbox : la Tour des Ogres. Uniquement accessible avec la clé secrète, cette tour permet de récupérer quelques fluorines ainsi que la terrible Armure des Ogres.

L'avis de Greg

Grâce à une adaptation française de qualité, on ne perd pas une miette de l'original et passionnant scénario. Devenu super dur, Genma Onimusha devient désormais un jeu d'action avec un peu de recherche, plutôt que le contraire. À redécouvrir...

L'avis de Willow

Même si la formule des Resident-like made in Capcom commence à tourner méchamment en rond, Onimusha reste néanmoins un titre efficace sur Xbox, d'autant que la difficulté a été nettement revue à la hausse. La maniabilité avec la manette de base demande un peu d'habitude (raah, la Croix !). Un portage réussi.

Machine **Game Boy Advance** Genre **RPG**



Golden Sun







Golden Sun est déjà disponible dans le commerce au moment où je tape cette phrase ! Quelle frustration ! Cela dit, si vous possédez déjà le soft, c'est que vous êtes un joueur de goût !

Voilà enfin le tant attendu Golden Sun en version officielle ! Inutile de tergiverser 107 ans : ce RPG est une véritable réussite ! Malgré un début assez longuet avec des dialogues un tantinet assommants, l'intrigue décolle enfin au bout de deux heures, pour nous scotcher au final devant notre portable fétiche. Vous incarnez un jeune garçon dont le village a été ravagé par un cataclysme peu orthodoxe. À la suite de cette catastrophe, vous perdez votre père et un ami proche. Dans la foulée, vous connaissez aussi votre première défaite en combattant contre deux énigmatiques guerriers surgis de nulle part. Trois ans s'écoulent et vous voilà fin prêt à partir à l'aventure avec Garett, votre compagnon de tous les instants, pour espérer éclaircir l'intrigue de la montagne sacrée. Mais n'en dévoilons pas davantage afin d'entretenir le suspense, et enchaînons sans plus tarder sur les qualités du soft.

Un principe génial

Golden Sun mixe savamment les éléments de 2 jeux cultes en matière d'aventure : Zelda et Final Fantasy. En effet, si tous les déplacements dans les villages et les résolutions de donjons s'effectuent de la même façon que dans le jeu phare de Nintendo, les combats utilisent en revanche un système de tours semblable à la saga de Squaresoft. Ce principe polyvalent possède le mérite de nous proposer des énigmes sophistiquées lors des phases de recherche, avec des statuettes à pousser, des interrupteurs à activer ou, plus subtilement, des passages à former à l'aide de sortilèges. En ce qui concerne les affrontements, à l'instar d'un FF, il suffit de déterminer son attaque (sorts ou armes) et de sélectionner ses cibles avant de pouvoir admirer de somptueuses séquences animées qui, d'ailleurs, illustrent vos joutes avec beaucoup de panache. L'originalité de Golden Sun repose elle sur le concept de Psynergie et de Djinns. Les Djinns sont de petites créatures sympathiques dont l'aptitude principale est de pouvoir fusionner avec leurs maîtres pour accroître leurs puissances magiques. La Psynergie, quant à elle, sert de « carburant » pour déclencher les sorts. Pour vous faire une idée du potentiel du jeu, sachez qu'il est possible de combiner 7 créatures par personnage pour profiter d'une force de destruction titanesque ! Ce qui nous promet un éventail d'évolution des protagonistes très large !

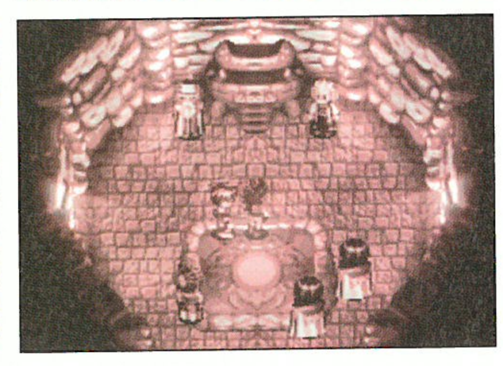
Parlez avec les villageois pour leur soutirer des informations cruciales.

Une production quatre étoiles

Et dire qu'il existe des RPG plus laids sur PSone (Arc the Lad, pour ne citer que celui-ci !) que ce somptueux Golden Sun sur GBA ! Une constatation tout bonnement ahurissante qui vient apporter du crédit à la performance réalisée par les développeurs nippons de Camelot Software. Car en ce qui concerne sa réalisation, Golden Sun mettra pour une fois tout le monde d'accord. Et ce grâce à ses graphismes particulièrement réussis et sa bande sonore impressionnante de clarté. On a vraiment l'impression de jouer sur une console 32 bits au lieu de goûter à une énième production Super Nintendo, tant les moyens déployés ici s'avèrent phénoménaux. Rien qu'avec les séquences de combats, on assiste à une débauche d'effets spéciaux visuels comme des zooms ou des rotations, accompagnés la plupart du temps par des explosions d'étincelles lumineuses. Pour les déplacements sur les divers continents, les programmeurs ont également sorti la grosse artillerie : la carte défile en 3D grâce à une optimisation du providentiel Mode 7 de la machine. Bref, à moins d'être réellement blasé des jeux vidéo, le soft de Nintendo ne pourra que vous coller une énorme claque technique dans la tronche !

Il sera possible d'acheter des armes plus puissantes chez l'armurier local.





Les gardes vous empêchent de passer, tels des chiens du grand capital !



Lorsque vous sortez des villages, le jeu bascule en mode Carte, comme dans les Final Fantasy !

Un scénario banal

Comme il a été souligné plus haut, Golden Sun dispose d'un intérêt de jeu fabuleux du fait des possibilités évolutives qu'il offre et de sa réalisation divine.



fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Camelot Software
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de Djinns	28
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Des sorts surpuissants

Le principal attrait de Golden Sun est de proposer des sorts impressionnants comme dans un Final Fantasy, mais aussi de gérer des Djinns qui vous permettent d'atteindre des summums de puissance magique. Il existe 4 Djinns élémentaires comme Vénus (la Terre), Jupiter (le Vent), Mars (le Feu) et Mercure (l'Eau). En comptant 7 espèces par élément, on obtient un total de 28 créatures à débusquer ! Autrement, parmi les invocations les plus spectaculaires, vous avez Thor et Apocalypse, qui ravagent entièrement l'écran de la portable pour un résultat optimum sur vos pauvres ennemis. Admirez les clichés de cette page et bavez d'impatience ! Sinon, sachez que pour remonter vos points consommés de Psynergie, il suffit de rester dans un endroit sauf et de marcher ! Facile, non ?





Golden Sun s'impose logiquement comme le meilleur RPG du moment sur GBA !



Utilisez votre Psynergie pour pousser des éléments du décor.

Vous avez découvert l'antre des éléments sacrés !

Je parie que ce sont ces trois types à l'auberge qui ont volé le bâton.



Les phases de résolution de donjons se déroulent à la manière d'un Zelda.

Tous les dialogues sont en français ! Cocorico !!!

En revanche, on ne pourra pas en dire autant de sa profondeur scénaristique, qui sent malheureusement le réchauffé. Car on connaît maintenant par cœur le stéréotype des méchants qui veulent s'emparer des joyaux sacrés, et le principe des forces élémentaires (Eau, Feu, Vent, Terre) à rétablir pour sauver le monde, maintes fois usé dans les autres productions du genre. Bonjour l'originalité, donc... Mais bon, le soft reste malgré cela passionnant à découvrir, avec de nombreux rebondissements à la clé. De plus, si le commencement est assez lent et dirigiste, la suite vous laisse cependant une totale liberté d'action pour entreprendre votre quête. Un contraste assez déstabilisant au départ, mais qui ajoute du piment pour les joueurs expérimentés en RPG, qui pourraient trouver les énigmes trop basiques. Quoi qu'il en soit, sachez que vous ne risquez aucunement d'être déçu par Golden Sun, qui constitue pour l'instant le meilleur jeu d'aventure de la GBA !

Kendy











Notes

18 Technique
Golden Sun est un des jeux GBA les plus réussis techniquement, avec des effets de zoom et de rotation à outrance !

17 Esthétique
Les clichés parlent d'eux-mêmes. Les graphismes sont fins et colorés.

17 Animation
Les personnages s'avèrent fort expressifs et jouissent d'animations détaillées.

18 Maniabilité
L'interface de jeu est simple et claire, il suffit de lire les indications à l'écran.

19 Sons
L'ambiance sonore apporte une émotion supplémentaire à l'histoire. On en prend plein les oreilles !

17 Durée de vie
Il faut compter une trentaine d'heures de jeu pour en venir à bout (île secrète comprise !).

+ Plus
Une réalisation sublime. Des sorts impressionnants. Une interface en français !

– Moins
Une histoire bateau. Trop de parlotte au début.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Golden Sun 2 est déjà prévu pour le mois de juillet au Japon ! Hélas, en bons Européens que nous sommes, il faudra encore s'armer de patience avant de profiter d'une mouture traduite dans la langue de Joey Starr. Le soft promet 3 nouvelles classes de Djinns (Light, Dark et Psy) et un 5e niveau d'invocation (GS1 n'en a que 4 !). De quoi stimuler les esprits les plus effervescents !



L'avis de Kendy

Golden Sun bénéficie d'un système de sorts bien pensé et d'une réalisation irréprochable. En revanche, l'intrigue demeure assez classique bien qu'efficace. Malgré ce léger défaut, nous sommes en présence d'un RPG incontournable de la GBA ! Un must à acquérir pour s'évader dans des contrées magiques, loin de la morosité de la vraie vie !

L'avis de Greg

Il devient vraiment bon d'avoir une GBA avec l'arrivée de Golden Sun. Excellent RPG au scénario certes un peu simpliste, il propose en contrepartie un système de jeu parfait, et surtout très innovant. Quant aux combats, ils s'offrent le luxe d'être super beaux. Rien à dire, c'est un jeu indispensable !



Phantasy Star Online Ver.2

mega Joypad star

Plus qu'une suite, PSO Ver.2 est un véritable add-on du premier volet. Tenant plus de l'agrément que de la révolution, il reste cependant passionnant.

Raaaahh ! Tout, j'ai tout perdu ! Tel le golden boy qui se fait sortir du casino après avoir voulu jouer ses dernières chaussettes, j'ai tout perdu ! Des centaines d'heures passées sur Phantasy Star Online premier du nom, hop, parties en « méfu » ! Les coupables ? Il y en a plein ! D'abord, ce système idiot qui ne permet pas l'utilisation de personnages sur une DC autre que celle qui a servi à le créer. Ensuite, la reprise de la distribution de Sega par Big Ben en Europe, qui a rendu mon code d'utilisation du jeu obsolète ! Enfin bon, j'ai tout perdu. Heureusement, après avoir recréé un perso, j'ai rencontré quelques joueurs sympathiques qui m'ont vite permis de me remplumer. N'empêche, j'ai la haine. C'est que j'en avais amassé des objets débiles.

Le syndrome du gros-bill

Première surprise pour le joueur offline : il n'y a rien de vraiment nouveau à part quelques armes et objets. De nouvelles quêtes sont elles aussi prêtes à être téléchargées, mais la plupart sont malheureusement restreintes car uniquement disponibles en japonais. De toute façon, l'intérêt principal du jeu se trouvera dans le mode online, et sans vouloir pousser mémé dans les orties comme on dit dans les maisons de vieux, acheter PSO Ver.2 sans intention de se connecter à la toile mondiale serait assez idiot. Ce serait comme acheter une voiture pour faire des tours de parking. Ou se payer un super bouquet sur le câble pour mater uniquement le télé-achat avec en vedette George Foreman, ou plutôt son grill sans graisse, sur RTL9. Après quelques mésaventures de sauvegardes, me voilà donc enfin sur LE Internet. Première constatation : avant de se connecter, on vous aura prévenu plusieurs fois que des braves vigiles de la Sonic Team surveillent les tricheurs pour les déconnecter. Paroles en l'air, serais-je tenté de dire : à peine dix minutes passées à faire la manche avec mon perso niveau 1, me voilà couvert d'or et d'objets louches fabriqués à l'Action Replay par des joueurs sympas qui m'avouent en avoir des tonnes. Ce n'est pas très « légal » mais cela me permet d'avancer comme dans du beurre, et il faut avouer que ce n'est pas plus mal. Car contrairement à ce que l'on aurait pu penser, il n'y a pas vraiment de nouveaux niveaux dans PSO Ver.2. Pour le jeu dit « classique », si l'on veut goûter à de l'inédit, on se retrouvera donc à explorer le mode « Ultimate ». Réservé aux personnages de niveau 80 et plus, ce mode à la difficulté incroyable propose les mêmes environnements qu'avant, mais avec des coloris et des monstres un peu différents. Plus gros, avec des carapaces, des cornes ou autres accessoires de mode, ils font illusion. Mais leurs algorithmes de déplacement restent les mêmes, et nul besoin d'échafauder de nouvelles stratégies pour les vaincre. Ils sont juste visuellement différents et ultra-balèzes.

Spéciale dédicace à Small et Kenshiro, deux sympathiques cyber-amis qui m'ont filé un sacré coup de main lorsque j'ai perdu mon perso principal. Notez le Mag de Kenshiro, qui est une petite souris de Chu Chu Rocket (un autre jeu de la Sonic Team).

Quand on a tout perdu, en étant poli et gentil, on peut facilement trouver des mecs super balèzes qui vous fileront gentiment des Mags surpuissants et autres armes mortelles !



Online, rien de (très) nouveau

Phantasy Star Online Ver.2 sera donc le jeu de « l'expansion ». Après avoir complètement écumé le premier volet, les braves joueurs de niveau 100 (le niveau maximum dans PSO1) seront avides de challenges, et donc ravis de trouver ces nouveaux défis. Cependant, il ne faudrait pas trop s'emballer non plus, car les niveaux, on les connaît malheureusement déjà. Et en sachant qu'il faudra plus de 200 000 points d'expérience pour passer au niveau 101, par exemple, alors que les monstres très costauds du mode Ultimate n'en offriront que quelques centaines, on se dit qu'on va encore devoir faire beaucoup de « leveling » pour en voir le bout. Quel en sera le but ? À la manière du premier volet, il n'existe pas vraiment de but précis dans Phantasy Star Online. Le scénario est un prétexte à l'exploration, mais surtout à la rencontre et au dialogue. Ce qui a été mis en avant dans cette seconde version concerne vraiment ce que réclamaient les joueurs : une plus grande possibilité de personnalisation. On pourra désormais refaire son look dans la dressing room, récupérer des objets encore plus débiles et originaux comme le parapluie, le Wok, la guitare électrique, les ailes d'ange ou encore la queue

Les « nouveaux » monstres ne sont véritablement différents que par leur apparence. Cela dit, ils font illusion et on s'amuse bien.

fiche technique

Éditeur	Sega / Big Ben
Développeur	Sega / Sonic Team
Genre	RPG Online
Nbre de joueurs	1 seul par console
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (15 blocs)
Nbre de nouveaux niveaux	2
Spécial	Se joue en ligne
Existe sur	PC (Japon uniquement)



Trois nouveaux Mags : la Saturn, la Master System et la Dreamcast. Ces Mags spéciaux sont très rares mais pas vraiment puissants pour autant.

Les sorts magiques ne sont désormais plus limités à 15 niveaux de puissance mais 30 !

de singe, pour n'en citer que quelques-uns. La surenchère graphique est donc le moteur de cette nouvelle version. Après, savoir si cela suffira pour relancer l'intérêt, c'est au joueur lui-même de se demander ce qu'il en attend vraiment.

Apprécier la surprise

Les seules grosses nouveautés niveau gameplay que l'on pourrait trouver dans cette version, ce sont les modes Challenges et Battle. Le premier propose à 4 joueurs (connectés bien sur) de repartir de zéro (pas d'objets, pas d'argent, rien) et de se taper tout le jeu d'une seule traite. Bien entendu, la coopération et l'organisation sont de mise dans cette expédition. Cela ne rapporte rien à part quelques armes précises (les objets gagnés disparaissent ensuite), mais ça permet de frimer dans les salons de discussion puisqu'il sera possible de regarder le rang des autres joueurs dans cette discipline. Le second mode inédit, enfin, se nomme le mode Battle. Comme son nom l'indique, plusieurs joueurs se retrouvent dans un environnement fermé (un temple aztèque ou un vaisseau) et doivent s'entretuer. Facilement customisables, les règles permettent de fixer la puissance des différents protagonistes, mais on se lasse vite de ce mode. Près d'un an après la sortie du premier volet, la fièvre Phantasy Star est malheureusement légèrement redescendue, et pas mal de joueurs qui adorent pourtant ce titre risquent de ne pas avoir le courage de retourner pendant des heures faire de l'XP et casser du monstre pour avoir une armure Chu Chu Rocket ou un bâton de feu. Un excellent jeu malgré tout, mais qui déçoit quelque peu parce qu'on en attendait peut-être trop…

Greg



Le premier boss, en difficulté Ultimate, n'est plus un dragon de feu, mais un dragon de glace. Super beau, super balèze.

Le même gâteau, avec une cerise en plus

Plus anecdotique qu'autre chose, le mode Football. Si vous vous ennuyez dans un lobby, vous pouvez toujours, en vous rendant dans le 15e salon de chaque vaisseau, participer à une partie de soccer spatial. La balle est toujours différente.

En mode Battle, on s'amuse bien, même si le lag s'avère parfois trop présent.





Le divin provider ?

Depuis que Big Ben a repris la distribution d'une partie des jeux Sega en notre beau pays, les Dream Passport 1 et 2 ne fonctionnent plus. Pour vous connecter au Net, et accessoirement à Phantasy Star Online Ver.2, vous allez désormais devoir utiliser un compte Internet courant, celui de votre choix, comme Wanadoo, Club-Internet, Free, etc. Mais il vous faudra le Dreamkey 3.0 pour configurer votre console, un CD qui vous sera gratuitement envoyé si vous le demandez (gentiment) sur le site de Sega Europe : www.sega-europe.com.

Notes

17 Technique
Rien à dire. Non vraiment, n'insistez pas.

18 Esthétique
Les graphistes de la Sonic Team sont décidément très doués. Oui, vraiment !



17 Animation
Pour être bien animé, c'est bien animé, même si ça rame parfois à cause du « lag »…



18 Maniabilité
Les légendaires menus super ergonomiques sont de retour !



16 Sons
On commence à se lasser un peu des musiques, même si elles méritent notre respect.

19 Durée de vie
Vous serez certainement las de ce titre avant d'en voir la fin…

+ Plus
La DC est toujours vivante !
Un jeu beaucoup plus long !
L'occasion de ressortir ses vieux persos !

– Moins
Pas aussi novateur que prévu.
Quelques problèmes d'enregistrement.
Abonnement obligatoire à un provider !

Note d'intérêt



8/10 — Je possède déjà le premier

9/10 — Je n'ai jamais joué au premier

Plus loin…

Pour les fans de la série, jetez un coup d'œil à cette adresse, certes tout en japonais, mais où l'on présente les trois nouvelles classes de personnages de la future version GameCube : www.sonicteam.com/pso/gc_osirase_c.html

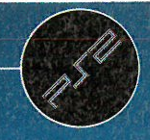
L'avis de Greg

Phantasy Star Online est une expérience unique et obligatoire. Maintenant, si vous avez déjà masterisé le premier volet dans tous les sens, cette « nouvelle » version ne vous excitera peut-être pas. En revanche, il représente un achat obligatoire pour ceux qui n'y ont pas encore goûté.

L'avis de Julo

Il y a de quoi être déçu ici, en termes de nouveautés croustillantes. Cela dit, les plus accros n'hésiteront pas une seule seconde à pousser leurs persos au-dessus du level 100 et à leur offrir de nouvelles armes. Quant aux « newbies », ils peuvent évidemment foncer les yeux fermés : PSO reste une valeur sûre !

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Tir**

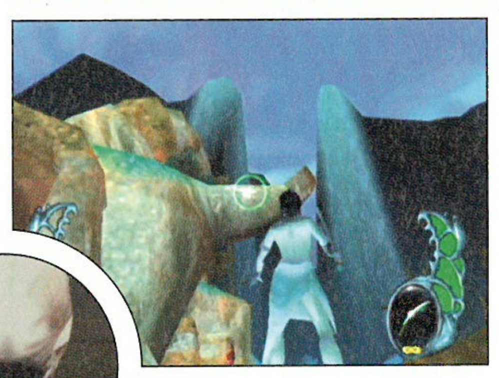


Giants Citizen Kabuto

Giants, le superbe et impressionnant Giants, est enfin disponible sur PS2. Sublime sur PC, le jeu perd une bonne partie de son charme sur console. Reste un plaisir de jeu réel qui prime, heureusement, sur tout le reste…

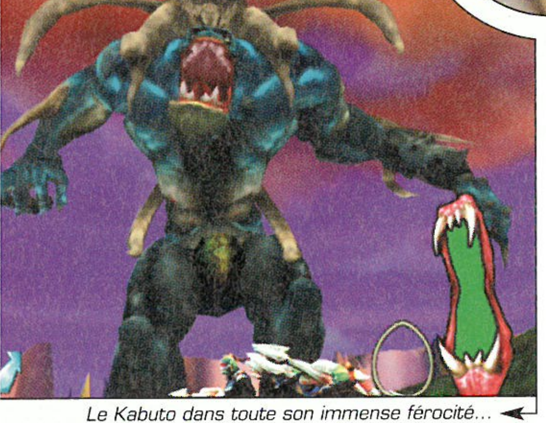
Difficile de parler d'un titre déjà existant sur une autre plate-forme, sans tomber, même inconsciemment, dans le jeu des comparaisons. Mais je ne parlerai des différences entre les versions PC et PS2 du jeu - inévitables - qu'à titre d'information. Pour tous ceux qui ne connaissent pas l'univers de Giants, je rappelle rapidement les grandes lignes du scénario. Les Meccaryns (ou Meccs), des guerriers de l'espace qui ne pensent qu'à aller en vacances sur une planète du nom de Majorca, s'écrasent sur un lieu habité de créatures aussi petites qu'étranges : les Smarties. Ces derniers, complètement loufoques et imprévisibles, vont les entraîner dans les situations les plus périlleuses, les amenant à se battre contre les Sea Reapers, cruels, et leur inimaginable création, le Kabuto. Plus loin dans le jeu, vous incarnerez Delphi, fille de la reine Sapho, qui se rebelle contre les agissements de son peuple (les Sea Reapers, donc) et décide elle aussi de sauver les Smarties. Reste enfin le Kabuto, que vous manipulez à la fin du jeu et qui, du haut de ses quelques dizaines de mètres, est capable de tout détruire sur son passage. La première particularité de Giants, donc, c'est qu'il vous invite à vivre trois expériences très différentes, en incarnant tour à tour trois races de personnages distinctes…

Yan, le samouraï Smartie, est un des êtres les plus sensés et les plus sages de sa race. Imaginez les autres…





Les Meccaryns, en plein conciliabule.



Le Kabuto dans toute son immense férocité…

fiche technique

Éditeur	Interplay/Virgin Interactive
Développeur	Digital Mayhem
Genre	Action/tir
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de races à incarner	3
Spécial	-
Existe sur	PC

Entre grosse artillerie et pouvoirs magiques

Avant toute chose, permettez-moi d'insister sur un point. Giants est un jeu drôle. Quand je dis drôle, je veux dire vraiment drôle. L'humour est ici omniprésent, les cut-scenes sont nombreuses et on s'attache immanquablement aux personnages, constamment plongés dans des situtations loufoques. On peut être hermétique à l'humour qui se dégage de ce jeu, mais il faut vraiment le vouloir, à mon humble avis. Une autre caractéristique de Giants, c'est l'étendue impressionnante des décors dans lesquels il vous invite à évoluer. Les cartes sont souvent grandes, voire immenses, et l'impression de liberté que l'on en tire se révèle vraiment plaisante. C'est assez rare pour être souligné. Pour en revenir plus précisément aux races de personnages que vous incarnez, eh bien disons que les Meccaryns sont des guerriers purs et durs, qui comptent avant tout sur leurs armes et leurs stocks de munitions. Vous aurez d'abord à votre disposition un seul Mecc, puis, le temps passant, vous récupérerez certains de vos compagnons, qui vous accompagneront alors dans vos missions (à la fin, vous êtes cinq). Les armes mises à votre disposition au fur et à mesure se révèlent assez impressionnantes : mines, grenades, mitrailleuse, fusil, snipe, lance-missiles… Toutes ces armes possèdent bien sûr un look unique, bien éloigné de ce qu'on a l'habitude de voir. Du côté des objets hétéroclites, on trouve un jetpack customisable (pour voler – l'impression est géniale) ou encore un « buisson », qui vous permet de vous camoufler et de passer à côté de vos adversaires sans être vu (ils sont d'ailleurs parfois franchement débiles, parce qu'un buisson qui marche… enfin bon). En ce qui concerne Delphi, la jolie sirène « topless », elle dispose de très nombreux pouvoirs magiques. Elle peut se transformer en vapeur empoisonnée, peut invoquer une tornade, un mur de feu, est capable de rapetisser ses ennemis, de créer des mines, de se téléporter… C'est un vrai plaisir de la maîtriser, surtout lorsqu'on s'est habitué à son système de déplacement automatique d'un point à un autre (elle bondit dans les airs avec une grâce impressionnante). Elle se bat au corps à corps avec une épée, et à distance avec un arc (customisable lui aussi). En ce qui concerne le Kabuto, enfin, il n'y a pas grand-chose à dire. Il est grand, fort et il écrase d'un pied rageur tout ce qui bouge. En avalant des Smarties, il augmente encore sa taille, et il est même capable de créer des petits Kabuto qui l'aident dans son travail constant de démolition. C'est certainement le personnage le moins intéressant à jouer, mais en même temps, il faut bien avouer que tout casser, forcément, ça amusera beaucoup de monde.



Les couleurs dans les niveaux de glace sont complètement saturées. Une aberration difficilement pardonnable.



Les cinématiques donnent souvent lieu à des scènes hilarantes.

Véritable concentré de plaisir ludique, Giants souffre malheureusement de multiples petites imperfections. Dommage...

Un intérêt véritable, mais...

Giants est un jeu intéressant à plus d'un titre. Par exemple, il arrive un moment dans le jeu où vous devez construire une base avec l'aide des Smarties (vous devez les récupérer - ils sont dispersés sur la map - puis vous devez leur ramener de la nourriture, etc.). Ils construisent alors des bâtiments (automatiquement ; sur PC, vous pourriez choisir leur ordre de construction) et vous donnent accès à de nouvelles armes, ou de nouveaux sorts pour Delphi. C'est amusant et ça change un peu. Question jouabilité, le Dual Shock 2 est géré avec brio et on évolue dans cet univers avec un plaisir certain. On note même un véritable souci de renouveau, avec les courses de jet-ski, qui se révèlent en outre franchement sympathiques. Mais tout n'est pas parfait, loin de là. D'abord, le jeu ralentit parfois, et méchamment. Certes, il faut que l'écran soit très chargé, mais tout de même, on peut difficilement fermer les yeux là-dessus. L'Intelligence Artificielle des ennemis et leurs comportements sont quelquefois étonnants de médiocrité. Les Sea Reapers peuvent courir contre un mur, se retrouver dans les endroits les plus improbables, ne rien faire alors qu'on leur tire dessus, etc. Malgré tout cela, je vous l'avoue, j'étais prêt à mettre un bon 7/10 à Giants, car le plaisir de jeu que l'on éprouve en s'essayant à ce titre est bien présent. Et puis, le niveau des glaces m'est apparu, et avec lui sa cohorte de couleurs saturées et de textures abominables qui m'ont fait me demander si ma télévision n'était pas déréglée (véridique). Mais non, sur la mienne ou sur une autre, même constat, et là, je dois bien vous avouer que ce terrible sentiment qu'est la déception m'est tombé dessus comme un couperet. Les glaces ne représentent heureusement pas la majorité du jeu, mais vous mettrez tout de même un temps conséquent à les traverser. Bref, même si je ne m'attendais pas à un jeu aussi beau que sur PC, je me dis que là, tout de même, le nivellement vers le bas est sévère (on attend de voir ce que va donner Giants sur Xbox, maintenant qu'il est prévu sur cette machine). Malgré tout cela, et pour terminer sur une note positive, Giants reste un titre original qui saura certainement amuser pas mal de monde. Mention spéciale pour les voix en français, franchement rigolotes. Si vous ne vous braquez pas sur un de ses défauts, je vous promets des parties endiablées. Comme on dit chez les gens du marketing : soyez cool, allez, donnez donc sa chance au produit...

Chris



Delphi possède un nombre assez conséquent de sorts offensifs, défensifs ou de guérison.

Les combats sont assez brouillons, mais en même temps ils se révèlent plutôt énergiques. Tant mieux.

Cette grosse créature abattue possède un pouvoir très handicapant : avec son cri, elle peut vous empêcher d'utiliser votre jetpack.





Technique — Les environnements, souvent très vastes, se révèlent impressionnants. Personnages bien modélisés également.



Esthétique — Sorti de ses couleurs un peu ternes (ou saturées !), Giants est plutôt joli dans l'ensemble.



Animation — Fluide en règle générale, le jeu souffre malheureusement parfois de ralentissements hallucinants.



Maniabilité — Un des points forts du jeu. Le gameplay s'adapte à merveille au Dual Shock de la PS2.



Sons — Des voix amusantes, des musiques entraînantes et une ambiance sonore qui tient la route.



Durée de vie — Giants se termine en une vingtaine d'heures à peu près. Une bonne moyenne pour un jeu de ce genre.



Plus — L'humour déjanté, la jouabilité... Les capacités originales de chaque race. Les environnements vastes.

Moins — Les ralentissements. Les couleurs saturées. L'I.A. parfois nulle des ennemis.



Note d'intérêt

Plus loin...

Il y a eu deux versions de Giants sur PC. Une première « normale », déjà fort réussie, et une autre version graphiquement améliorée, prévue spécifiquement pour les cartes graphiques à base de GeForce 3. Le rendu graphique de cette dernière est évidemment à des années-lumière du jeu PS2 présenté ici, mais il est difficile de soutenir la comparaison lorsqu'on doit utiliser la résolution d'un écran de télévision (640 x 480) au lieu de celle d'un moniteur (1024 x 768 au minimum, en général). Et puis bon, une GF3, toute seule, c'est aussi cher qu'une PS2, alors forcément...



L'avis de Chris

Giants est un titre particulier qui avait déjà eu un certain mal à trouver son public sur PC. Le retrouver sur PS2 m'a permis de revivre des sensations oubliées, finalement toujours aussi agréables. Reste les défauts inhérents à cette version PS2, immanquables, qui, sans gâcher notre plaisir, l'amoindrissent tout de même un peu...

L'avis de RaHaN

Une adaptation qui n'était sans doute pas des plus aisées, mais qui, finalement, s'en tire plutôt bien. Moi, je regrette que l'aspect STR, déjà basique, ait été éliminé de cette version, mais en dehors de cela, des bugs d'I.A. et d'un graphisme parfois décevant, Giants PS2 reste agréable.

Toutes les sorties européennes

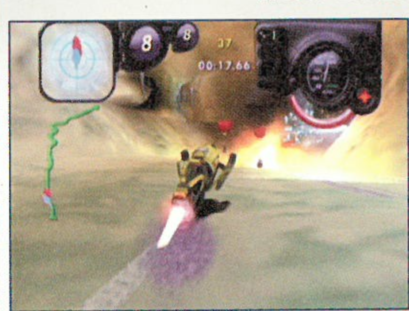
Avalanche record de tests ce mois-ci. Mais attention, chez Joypad, nous ne privilégions que la qualité, la crème de la crème, préférant laisser la médiocrité végéter dans un bourbier infâme dénommé Zapping. Bien évidemment, il subsite toujours quelques originaux qui, histoire de se la jouer rebelles, préfèrent malgré leur note plus qu'honorable cohabiter avec ces mécréants. Que voulez-vous, c'est aussi ça la démocratie ludique !

Arctic Thunder



XBOX Fans de glisse et de scooter des neiges, Arctic Thunder vous apportera toutes les « non-sensations » dont vous avez toujours rêvé. Dans des environnements ultra-moches, les 8 participants qui se tirent le bourre doivent user de leur mauvaise technique pour se latter à grands coups de pied ou de poing, sortir des combos, utiliser les armes récupérées en chemin et espérer terminer sur la plus haute marche du podium. Agrémenté de nombreux ralentissements et d'une jouabilité confuse, Arctic Thunder est un jeu fouillis, pour ne pas dire bordélique, sans intérêt et spécialement conçu pour nos gentils amis Américains. Un titre de plus dans le catalogue Xbox à oublier au plus vite.

Mister Brown



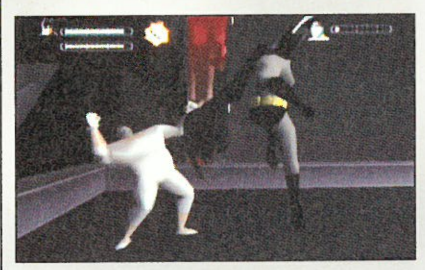
3 — *Éditeur : Midway* — *Machine : Xbox*

Batman Vengeance

XBOX Il y a quelques mois encore, on s'attendait à voir débarquer des titres inédits sur Xbox fortement jalousés par d'autres consoles. Le pouvoir de l'argent étant trop fort, les éditeurs font dans le multi-plates-formes et Batman Vengeance n'échappe pas à cette règle. Avec un scénario identique à celui de la PS2, les 19 niveaux du jeu vous transporteront dans l'univers fidèlement reproduit de Gotham City et de ses super-vilains. Graphiquement, cette version s'avère plus « réussie » que sur PS2, avec des textures un peu plus fines, même si les environnements restent assez pauvres. En revanche, elle pèche encore au niveau du gameplay. La manette de la Xbox et ses nombreuses touches font que l'on s'emmêle un peu les pinceaux et la cape. Malgré tout, les fans de la série y trouveront leur compte.

Mister Brown

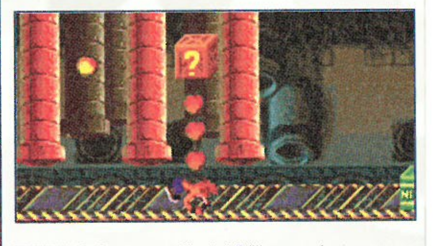




6 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Xbox*

Crash Bandicoot XS



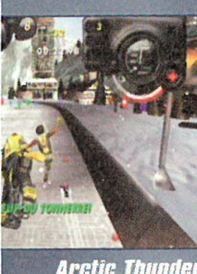


GAME BOY ADVANCE Comme dirait Willow : c'est monstrueux ! En effet, on retrouve sur la GBA toute l'illusion de la mouture PSone, avec un personnage en véritable 3D inséré dans des décors en 2D ! Le résultat graphique est tout simplement génial ! Logique : Vicarious Vision nous avait déjà épatés avec son Tony Hawk sur la même machine. Crash XS est un soft de plate-forme très classique. Vous devez toujours collecter des pommes et fracasser des caisses. En sus, des niveaux bonus sont cachés dans les stages ; des phases de poursuite en 3D viendront également agrémenter vos parties. On reste tout de même loin d'une durée de vie à la Mario (96 stages !), puisqu'ici, nous n'avons accès qu'à 6 mondes. Le soft ne pourra cependant pas vous laisser de marbre tant la qualité de sa réalisation et la bonne humeur qu'il dégage sont remarquables.

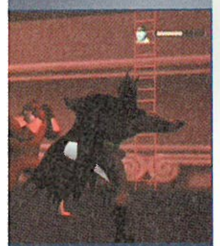
Kendy



8 — *Éditeur : Vivendi Universal Games* — *Machine : Game Boy Advance*



Arctic Thunder



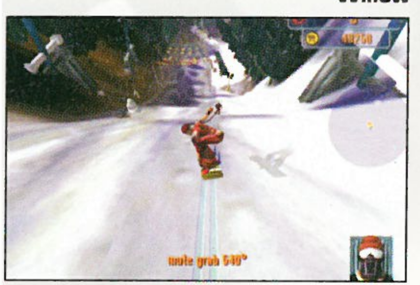
Batman Vengeance

Dark Summit




En dehors d'une ambiance post-apocalyptique digne d'une série Z ritale des années 80, ce jeu de snowboard développé par Radical Entertainment ne propose au final pas grand-chose d'original. Les challenges demeurent assez classiques et, techniquement, il supporte mal la comparaison avec des titres comme SSX Tricky ou Amped. Une fois n'est pas coutume, on sent que les programmeurs se sont limités aux fonctions DirectX de base : textures bien fadasses, petits ralentissements, modélisation basique... pas de quoi sauter d'extase au plafond. À cet aspect graphique peu engageant s'ajoutent des sensations de glisse pas franchement excitantes et des animations d'une rigidité insupportable. L'aspect freestyle ne présente pas non plus un intérêt monumental... Supeeer...

Willow





Deadly Skies

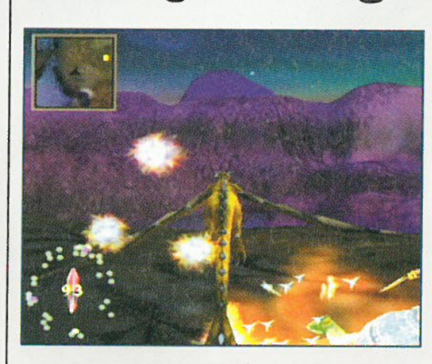


Ceux qui aspiraient à un jeu de combat aérien un minimum novateur vont être déçus. Deadly Skies n'apporte effectivement pas grand-chose au genre. Les objectifs, bien que mieux définis que dans Ace Combat 4, restent assez classiques (surtout au regard de ce que propose Dropship) et la réalisation, très inégale, ne confine pas franchement au génie. On regrettera notamment la représentation particulièrement sommaire de « l'affichage tête haute » et l'absence de cockpit virtuel. Le comportement des avions, quant à lui, manque incroyablement de vélocité. Pour la défense de Deadly Skies, signalons toutefois que le gameplay s'avère un petit peu moins simpliste que celui de AC4 : le nombre de missiles embarqués est nettement plus réduit, et en mode Hard, les décrochages peuvent réellement coûter la vie. À voir sur le marché de l'occase, à la rigueur...

Willow

6 Éditeur : Konami
Machine : Xbox

Dragon Rage

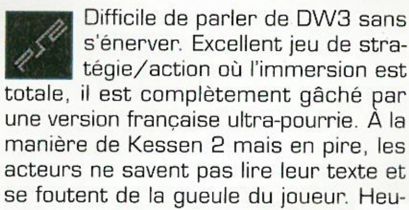


En ce début d'année, la mode est aux dragons. Après Drakan, titre dans lequel on dirige partiellement un cracheur de feu en écailles, Dragon Rage vous mettra dans la peau de Caël, un autre de ces monstres ailés, dernier espoir de sa race. En effet, les Orcs exterminent peu à peu tous leurs congénères afin de leur extirper le zeenium, la substance magique qui confère la puissance de feu aux dragons. Le tout dans des environnements graphiques pauvres où votre bestiole aura bien du mal à évoluer. Initialement prévu sous le nom de code Dragons Wars of Might and Magic, Dragon Rage est un jeu mal réalisé et dénué de tout intérêt. Un titre qui nous fait regretter le joyeux Spyro, qui, d'ailleurs, fera son come-back très prochainement, sur PS2 cette fois.

Mister Brown



Dynasty Warriors 3



Difficile de parler de DW3 sans s'énerver. Excellent jeu de stratégie/action où l'immersion est totale, il est complètement gâché par une version française ultra-pourrie. À la manière de Kessen 2 mais en pire, les acteurs ne savent pas lire leur texte et se foutent de la gueule du joueur. Heureusement, une fois les voix configurées en anglais, tout rentre dans l'ordre et on pourra passer des heures à débloquer les tonnes d'options que ce jeu de baston ultra-libéré et scénarisé propose. En plein champ de bataille, vous aurez à découvrir les objets et équipements cachés qui vous rendront plus fort, donnant un petit côté RPG à un jeu déjà stratégique. Graphiquement un peu simple, DW3 compense grâce à un affichage impressionnant, avec une cinquantaine de soldats animés en simultané à l'écran. Le mode Deux Joueurs reste assez sympa.

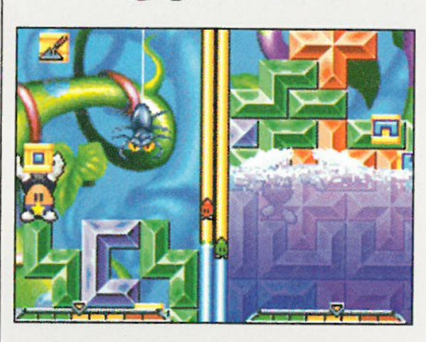




Greg


8 Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2

Eggo Mania



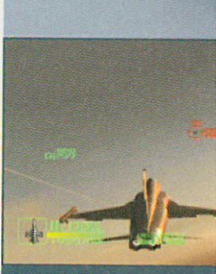


Voici un jeu de réflexion qui possède une bonne dose d'action, contrairement à un Bust A Move par exemple. Vous dirigez une petite créature qui devra se saisir de pièces tombantes pour construire un muret et atteindre le sommet du stage. Malheureusement, dans votre course effrénée, le niveau d'eau de l'océan viendra menacer votre édifice en grimpant de plus en plus. L'aspect intelligent du jeu consiste à bâtir la tour la plus robuste (avec le moins de trous) pour pouvoir progresser plus efficacement. Pour cela, il est possible de faire pivoter les pièces « à la Tetris » avant de les poser. Simple mais efficace, Eggo Mania deviendra à coup sûr la nouvelle drogue des joueurs adeptes de philosophie vulcaine. De plus, avec ses divers modes (Duel, Bombes, Endurance...) et ses parties en double via le câble Link, le titre de Kemco nous délivre une puissance ludique profonde et originale !

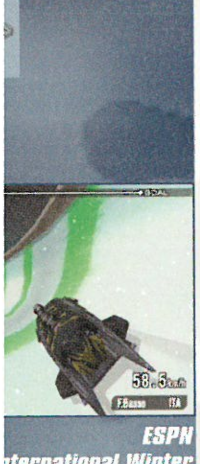
Kendy


8 Éditeur : Kemco
Machine : Game Boy Advance

Dark Summit


Deadly Skies


Eggo Mania



ESPN International Winter Sports 2002

FILA Decathlon

Eve of Extinction

ESPN International Winter Sports 2002

Y a pas à dire, Konami est capable du meilleur comme du pire. Heureusement pour nous, la plupart du temps, le pire se limite à cette licence ESPN. Pas de surprise, cette version Xbox d'IWS étant un simple portage, elle possède logiquement les mêmes tares techniques que la mouture PS2. Le gameplay, quant à lui, s'inscrit dans la tradition des multi-épreuves d'antan : deux doigts, deux touches. Rien de bien palpitant à signaler, d'autant que les épreuves se jouant à deux simultanément sont rares et qu'on trouve pas mal de déchets parmi les 10 compétitions proposées (notamment la descente, le slalom, le bobsleigh). Pour finir, l'hypertrophie du paddle et le positionnement rapproché des touches ne facilitent pas les « explosions de records ». Ça fait maintenant un bon bout de temps que le genre se mord la queue. À quand une jouabilité plus évoluée ?

Willow





4 — **Éditeur : Konami**
Machine : Xbox

Eve of Extinction

Josh Calloway, employé par la multinationale Wisdom Incorporation, découvre que cette dernière met au point une arme de destruction massive et a capturé sa petite amie. Josh affronte les agents de Wisdom par vagues régulières dans ce beat'em up futuriste. Notre bonhomme est plutôt bien animé, et effectue des combos sympas

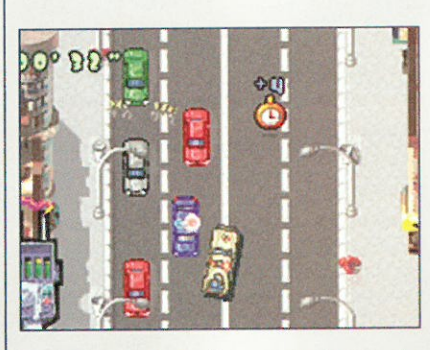


avec ses épées de lumière. On regrette que l'I.A. des adversaires ne soit pas plus poussée, puisqu'ils attaquent presque toujours de la même façon. L'ambiance générale reste terne, tant au niveau des graphismes que de l'intérêt du jeu, malgré un p'tit clin d'œil furtif à une séquence de *Matrix*. On a l'impression qu'Eidos a mis un jeu pas du tout abouti sur le marché.

Karine

5 — **Éditeur : Eidos**
Machine : PlayStation 2

Extreme Ghostbusters : Code Ecto-1



LSP signe là une production de très belle facture avec un jeu de plate-forme fort sympathique. Les parties se déroulent en 2 phases, avec des déplacements en ville chronométrés à bord du fameux Ecto-1 (la bagnole des chasseurs de spectres) suivis de passages de plate-forme/action assez similaires au concept de Luigi's Mansion sur GC. Le but de la manœuvre consiste bien évidemment à éliminer les revenants des 12 niveaux du soft, en dirigeant Eduardo ou Kylie, qui disposent de capacités différentes. Le premier personnage demeure plus efficace pour éradiquer les fantômes, tandis que le second s'avère plus agile pour progresser dans les stages. Fort divertissant, le soft s'adresse en priorité aux tout-petits ; les plus âgés, en revanche, risqueront de se heurter à un challenge trop simpliste.

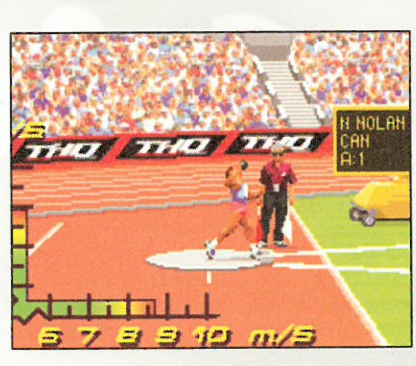
Kendy



7 — **Éditeur : LSP**
Machine : Game Boy Advance

FILA Decathlon

Dans le genre sports multi-épreuves, FILA Decathlon vient tout juste de rafler le titre du meilleur jeu de sa catégorie. Non seulement il bénéficie d'une qualité de réalisation jamais vue sur portable (athlètes digitalisés !), avec des mouvements ahurissants de réalisme (2 500 animations !), mais en plus, il jouit d'un gameplay très technique comparé à un Track and Field. En effet, la prise en main alterne de façon



savante rapidité d'exécution et timing. Le soft propose 10 disciplines (100m, 1 500m, 110m haies, saut à la perche...) et une option didactique qui vous permet de vous habituer au système de jeu très complexe des différents challenges. À la fois génial et fédérateur en mode Multijoueur, le soft de THQ est donc, au final, une excellente surprise sur GBA. Bref : T&F est mort, vive FILA Decathlon !

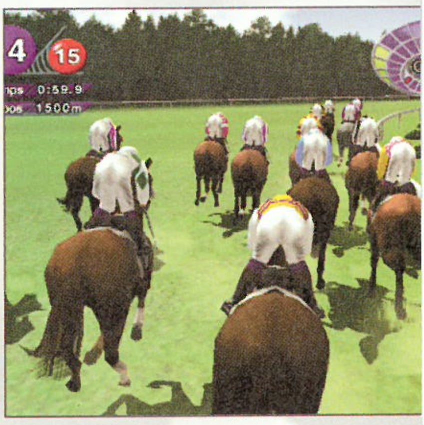
Kendy

8 — **Éditeur : THQ**
Machine : Game Boy Advance

G1 Jockey

À part Guy Lux, je ne vois pas qui pourrait tripper sur G1 Jockey, un soft de management de courses de chevaux. Vous incarnez un nouveau venu dans cet univers truqué, et devez vous imposer en tant que jockey le plus classe du monde. Côté gestion, le titre n'offre pas des possibilités mirobolantes puisque les journées peuvent s'enchaîner à loisir, avec des statistiques automatisées et une administration de l'écurie trop restreinte. De plus, les courses en 3D temps réel disposent d'une réalisation moyenne et d'un gameplay trop simpliste. Il suffit d'exploiter intelligemment l'effort de votre cheval et de le cravacher de temps à autre pour le pousser dans ses derniers retranchements. Avec sa centaine de canassons, sa dizaine d'hippodromes et ses épreuves hétéroclites (haies, plat, trot monté...), vous n'atteindrez pas l'extase vidéoludique, à moins de faire partie de la famille Marchand.

Kendy





4 — **Éditeur : THQ**
Machine : PlayStation 2

GoDai

Le disciple Hiro, « petit scarabée » de son état, expert en Sukoto Ninjitsu, aura pour devoir de maîtriser les 4 Éléments afin de sauver le monde de l'emprise des ténèbres et son maître Sukoto. Mais un cinquième élément, dont il ne devra s'approcher sous aucun prétexte, vient mettre le souk. Équipé d'armes (katanas, sabres), de projectiles (shuriken, fumigènes...) et autres magies, Hiro affrontera des hordes d'ennemis ninjas prêts à en découdre. Lévitation, saut, course, attaque, défense seront les meilleurs atouts de votre personnage, alors que les angles de caméra « péraves », les bruitages ridicules et la réalisation douteuse seront vos cauchemars. Au final, GoDai est un titre dont on se serait volontiers passé.

Mister Brown

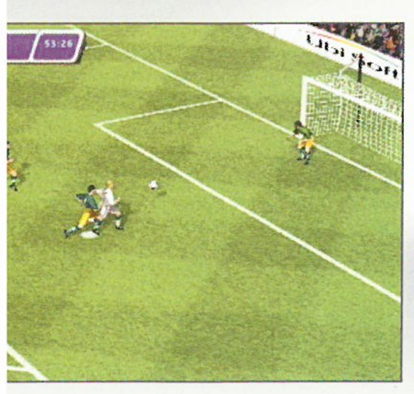




3 — Éditeur : 3DO — Machine : PlayStation 2

Guy Roux Manager 2002

Guy Roux, le John Madden français, prête son nom à cette simulation de management de foot. D'emblée, on voit que l'interface est mal conçue : ça sent la conversion brute du PC. On remarque aussi des statistiques erronées comme l'apparition de Ronaldo au PSG, ou encore Anelka qui vaut plus cher que Zidane ! Quatre championnats différents sont disponibles (France, Belgique, Italie et Angleterre), de la 1re division jusqu'à la « Nationale ». Les options sont assez fournies puisqu'on peut acheter, vendre, prêter des joueurs, ou encore créer son propre entraînement. Le joueur visualise les matchs en 3D et peut donner des consignes tactiques en temps réel. Dans l'ensemble, ce n'est pas mauvais, mais ça reste en dessous de Roger Lemerre, plus complet et dont l'interface se révèle plus agréable.



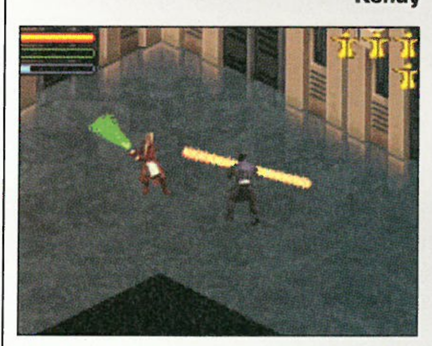
Angel

5 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation 2

Jedi Power Battles

Les chevaliers Jedi investissent la portable de Nintendo avec leurs gourdins laser, pour rendre justice sur 10 niveaux pas piqués des hannetons. Comme sur GBC, le soft arbore une représentation en fausse 3D isométrique vue de haut, qui possède l'avantage de nous procurer des stages immenses. Le principe est quant à lui ultra-bourrin : il suffit de trucider tous les ennemis à l'écran et de trouver son chemin. Bien que la bande sonore soit réussie, il faut avouer que le titre manque furieusement de charisme du fait d'une production trop moyenne (les ennemis ne sont pas variés, les teintes délavées...). Heureusement, des phases de tir viendront égayer un concept un brin trop morne. Cela ne suffira hélas pas à nous sortir des affres de la morosité.

Kendy



6 — Éditeur : THQ — Machine : Game Boy Advance

Knock Out Kings 2002





Pour cette édition 2002, les développeurs d'EA Sports ont choisi de rendre leur simulation de boxe plus accessible. Résultat : d'une jouabilité méthodique à l'extrême, on passe à un gameplay encore plus bourre-pif que celui de Ready 2 Rumble ! Curieusement, en ce qui concerne la jouabilité, les versions PS2 et Xbox s'annoncent très différentes. Sur PS2, l'exécution des coups est tellement rapide qu'on croirait voir un film de Charlie Chaplin ! En revanche, les esquives sortent dix fois mieux que sur Xbox. Toutefois, le tableau n'est pas complètement noir. Les mouvements sont parfaitement décomposés et s'enchaînent





sans temps de latence. Enfin, les boxeurs bénéficient d'une modélisation toujours aussi réaliste. Mais dans les deux cas, on a affaire à un jeu de boxe trop bourrin pour être intéressant.

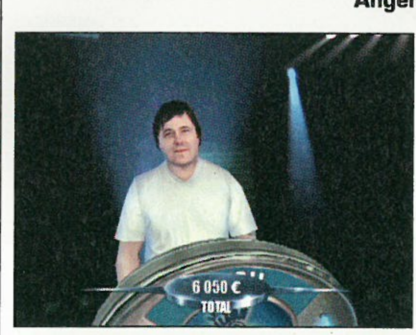
Willow

5 — Éditeur : EA Sports — Machines : Xbox et PS2

Le Maillon Faible

Dans la série « jeux qui ne servent à rien », Le Maillon Faible est en bonne place. Inutile de vous présenter le principe, il reprend à l'identique celui de la télé. Il suffit de choisir le personnage que l'on veut incarner, puis on répond aux questions. Boccolini est présente et apparaît entre chaque séance de questions. Le niveau d'humiliation de ses vannes est d'ailleurs réglable dans les options. Le déroulement du jeu est le même que dans l'émission, on peut mettre en banque et pratiquer la technique du vote stratégique. À plusieurs, le titre reste sympa l'espace d'une demi-heure. Au-delà, les répliques des concurrents commencent à se répéter et perdent de leur humour. Tout seul en revanche, le jeu n'a aucun intérêt. À éviter dans l'ensemble, j'allais dire...

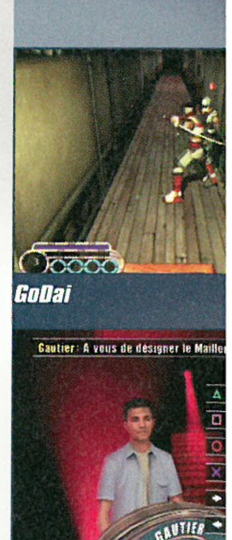
Angel



4 — Éditeur : Activision — Machine : PlayStation 2

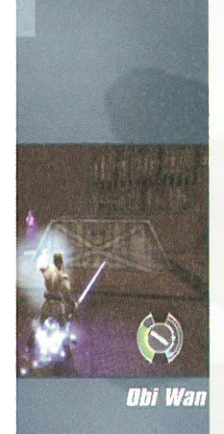


Jedi Power Battles



GoDai

Le Maillon Faible



Obi Wan



Obi Wan



Pirates : The Legend of Black Kat

Maya L'Abeille : La Grande Aventure



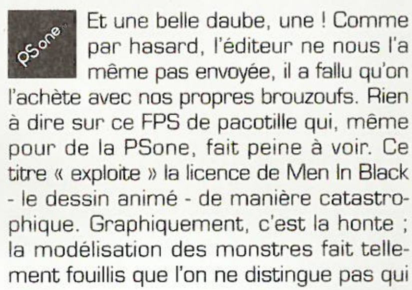
Maya surgit d'entre les dessins animés « has been » pour nous gratifier d'un titre de plate-forme au principe ultra-classique. À la manière d'un soft « old school », le jeu propose uniquement un challenge basé sur la progression parsemée d'embûches. Techniquement, Maya jouit de graphismes épurés. Une impression visuelle assez étrange (car simpliste !) qui tranche avec les dernières productions du genre sur GBA. Côté possibilités, la plus relou des abeilles peut balancer du pollen sur les toiles d'araignées pour ouvrir des passages ou bondir sur ses adversaires pour les éradiquer. En croisant sur son chemin Flip la Sauterelle, elle profitera de sauvegardes. Là encore, nous avons affaire à un soft qui se destine aux enfants ou aux nostalgiques de l'ère « Croque Vacances ».

Kendy



6 — **Éditeur : Acclaim**
Machine : Game Boy Advance

Men In Black : The Series - Crashdown



Et une belle daube, une ! Comme par hasard, l'éditeur ne nous l'a même pas envoyée, il a fallu qu'on l'achète avec nos propres brouzoufs. Rien à dire sur ce FPS de pacotille qui, même pour de la PSone, fait peine à voir. Ce titre « exploite » la licence de Men In Black - le dessin animé - de manière catastrophique. Graphiquement, c'est la honte ; la modélisation des monstres fait tellement fouillis que l'on ne distingue pas qui



est quoi. La maniabilité, si elle n'est pas épouvantable, reste à des kilomètres de Medal of Honor. Le jeu compte pas mal de missions, mais nom de Zeus, qu'est-ce qu'on s'ennuie ! Même si on vous l'offre, refusez ce cadeau empoisonné !

Angel

2 — **Éditeur : Infogrames**
Machine : PSone

Mortal Kombat Advance

Bon, j'ai 750 signes pour vous dire Ke Mortal Kombat Advance, c'est pas de la dynamite ! La Konversion de la borne d'arcade est assez limitée puisKe l'on retrouve une réalisation similaire à la mouture Super Nintendo. Les déKors sont assez pauvres et les Koups spéciaux des personnages difficiles à sortir. Les seuls points positifs résident dans le nombre impressionnant de Kombattants (23 charlots déguisés !), une ambiance sonore d'excellent Kru et la possibilité de « fataliser » ses adversaires comme Olivier P. (salut, mec !). Hélas, la rigidité des persos et la maniabilité douteuse K'offre MKA ne manKeront pas de décevoir les fans du jeu original. Heureusement, Midway prévoit de développer dans la foulée une nouvelle version de Mortal Kombat sur GBA, histoire de se racheter...

Kendy

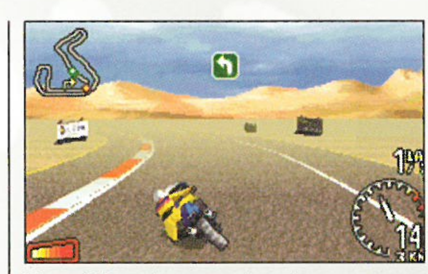




4 — **Éditeur : Midway**
Machine : Game Boy Advance

Moto GP

Moto GP est le premier jeu de « meules » sur GBA. Si, graphiquement, le titre ne se révèle pas particulièrement transcendant, en revanche, le plaisir de pilotage est là. Il est effectivement agréable de rétrograder pour passer des virages serrés, et de profiter des possibilités de reprise de votre moto pour repartir de plus belle. De plus, le défilement du circuit s'avère rapide et fluide, ce qui confère au soft une sensation de vitesse bien pêchue. Les amateurs pourront également apprécier la présence des véritables licences : Honda, Suzuki et Yamaha, pour le côté « trippant » de la chose. Doté de 5 modes de jeu (Quick Race, Time Trial, Championship, Arcade et Time Attack) et de l'incontournable option multijoueur en Link,



Moto GP enchantera donc les amoureux de vitesse à la recherche d'un nouveau type de gameplay.

Kendy

7 — **Éditeur : THQ**
Machine : Game Boy Advance

Obi Wan

Star Wars, Jedi... vous êtes des milliers à saliver devant cette licence, mais avec Obi Wan, vous allez vite la ravaler. Dans des environnements inégaux, « riches » ou totalement dépouillés, ce titre, dont la réalisation fait « tiepi » avec une modélisation du personnage digne d'une 32 bits et une animation ultra-saccadée, a de quoi vous mettre dans tous vos états. Et ce n'est pas tout : ça rame grave et le niveau de frame-rate est égal à zéro lors des grosses explosions ! Ah, je sens que certains développeurs n'ont pas fini de nous surprendre avec cette très bonne Xbox ! Mais ne soyons pas trop durs, le bruit du sabre est très bien rendu. Allez zou, mettez-moi ce pseudo Obi Wan, qui ne mérite pas son nom, dans la première poubelle intergalactique que vous rencontrerez !

Mister Brown

3 — **Éditeur : Ubi Soft**
Machine : Xbox

Pirates : The Legend of Black Kat

Ce titre qui, rappelons-le, n'a rien à voir avec son homonyme sorti il y a quinze ans, se divise en deux phases de jeu très distinctes. Tout d'abord, des séquences de combats navals pendant lesquels on affronte des galions et autres forteresses. Ensuite, des parties de jeu dans lesquelles on dirige Kat la pirate à pied, où il faut se battre contre divers ennemis assez ridicules comme des crabes géants ou des squelettes à la mode Jason et les Argonautes. Dans les deux cas, la réalisation est mauvaise. Les animations sont carrément nulles et les combats chiants comme la mort. Seul le rendu de l'eau s'annonce joli. Hop, à la corbeille des jeux médiocres.

Angel



4 — **Éditeur : Electronic Arts**
Machine : PlayStation 2



Police 24/7

Pro Rally 2002

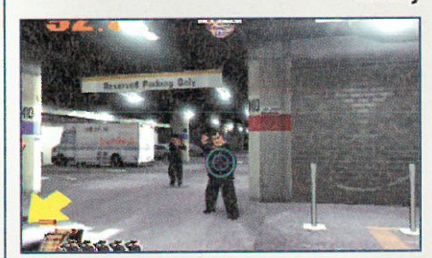
Shadow Hearts

Rayman Rush

Police **24/7**

Argh, je déchante ! Quel ratage que ce Police 24/7 ! Pourtant, l'idée de base était amusante : une caméra USB capte vos mouvements de tête et les retranscrit à l'écran, ce qui vous permet de vous dissimuler derrière des éléments du décor ou de varier vos angles de vision. Hélas, le système n'est pas au point. Seules les directions droite et gauche sont bien prises en compte, les déplacements de haut en bas se révélant catastrophiques. De plus, le soft n'est pas compatible avec le G-Con 2 mais accepte étrangement les autres marques de pistolets infrarouges, la plupart assez médiocres en précision. Du coup, on se frotte à un problème de gameplay désastreux. Seule consolation : à la souris USB, le titre s'avère plus jouable. Côté réalisation, c'est l'indigence totale avec des décors ternes au possible. À oublier !

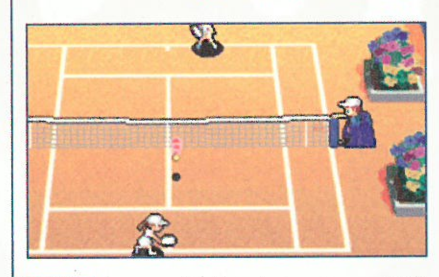
Kendy



3

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2

Pro Tennis WTA Tour



Le premier jeu de tennis sur GBA est une véritable surprise ! Effectivement, il propose pas moins de 20 joueuses officielles de la WTA (Williams, Hingis, Capriati...) en version SD japonais, à la manière du Smash Court Tennis de la SNes. On retrouve des tas d'options comme le choix du jeu en double ou en simple, sans oublier la présence de toutes les surfaces (terre battue, gazon, dur) et un mode Link à 4. Côté prise en main, le gameplay est fabuleux, avec de grandes possibilités de tirs croisés et de lobs. Le rendu sonore est également fantastique, avec les voix du public et de l'arbitre digitalisées ! PTWTAT vous procurera un plaisir de jeu inégalé en la matière, pour peu que vous soyez un amateur éclairé !

Kendy



8

Éditeur : Konami
Machine : Game Boy Advance

Rayman **Rush**

Rayman n'est plus ce qu'il était. Il doit commencer à se faire vieux, le p'tit gars. Cette version de Rayman M (PS2) sur PSone reprend le principe du jeu multijoueur (ou en solo) pour affronter un ou plusieurs adversaires dans une chasse aux lums, dans des courses de vitesse ou des Capture the flag-like. Bien que l'esprit joyeux de la série ait été conservé et que les nombreux personnages des épisodes précédents soient de la partie (Globox, la fée Ly...), Rayman Rush se trouve relégué dans la catégorie des jeux dont on se lasse rapidement. Par ses graphismes pauvres, ses nombreux ralentissements, son manque de visibilité à plusieurs et de précision dans le gameplay, ce nouveau Rayman est un jeu fouillis qui vous fera regretter son acquisition. Laissez donc Rayman suivre seul sa propre destinée...

Mister Brown



4

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PSone

Pro Rally **2002**

On le sait, 2002 sera riche en jeux de rallye. Tous les éditeurs ou presque sortiront au moins un titre cette année. Raison de plus pour bien choisir et donc bien vous conseiller. Alors, autant aller droit au but et vous annoncer que Pro Rally 2002 est une ééénnnooorrmme bouse. Graphiquement, nous nous sommes quand même demandé si ce n'était pas un jeu PSone ! Malheureusement non, c'est bien de la « PS2 ». « Pilotagement » parlant, il est difficile de faire plus mauvais ; les voitures, mal modélisées et écrasées comme sur un 16/9e, sont « inconduisibles », les modèles physiques sont à ch... Bref, Pro Rally 2002 (à ne pas confondre avec Pro Rally Championship de SCI) est exactement le contraire de ce que l'on attend d'un jeu de rallye.

Mister Brown



2

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2

Shadow Hearts



Tactical/RPG réalisé par l'équipe responsable de Koudelka, Shadow Hearts s'apprécie avec modération. Enfin, il a été difficile de se faire une idée précise de la version européenne puisque celle reçue affichait encore les codes des développeurs ! L'histoire est originale et s'oriente autour d'une poignée de persos principaux poursuivis par un exorciste, dans une France imaginaire à l'aube du XXe siècle qui oscille entre cauchemar et réalité. Les combats se déroulent au tour par tour contre une centaine d'ennemis sanguinaires, avec un système intéressant : il faut appuyer sur certaines zones d'un cercle pour obtenir de meilleurs coups. Un petit RPG sympa, en attendant FFX !

Karine

6

Éditeur : Midway
Machine : PlayStation 2

Rogue **Spear**

Les SWAT débarquent en force sur GBA pour nous sauver de l'ennui. Pour cette adaptation sur portable, le titre a bien sûr opté pour une représentation vue de haut. Au menu des réjouissances, on a toujours affaire à de l'action/tactique, avec une interface fort judicieuse qui vous permet de mener des opérations de sauvetage, de démolition ou d'assassinat de manière furtive. Un système d'ordre à base de combinaisons de touches vous permet de changer de formation, de demander une couverture de zone, ou encore de vous déplacer accroupi pour faire moins de boucan. Si les parties se révèlent particulièrement prenantes, on regrettera toutefois l'impossibilité de déterminer manuellement l'équipement de ses troupes. Mais cela mis à part, Rogue Spear, c'est d'la balle !

Kendy



7

Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Advance

Sensations à la Chaîne

MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ

SAMUEL HADIDA PRÉSENTE

RESIDENT EVIL

UN FILM DE PAUL W.S. ANDERSON

www.residentevil-lefilm.com

SORTIE NATIONALE LE 3 AVRIL 2002

RESIDENT EVIL C'EST AVEC CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "RESIDENT EVIL" le 3 avril, retrouvez Vérane avec des interviews exceptionnelles de l'équipe du film dans Cinémascope.

Dimanche 31 mars à 11h30

Rediffusions : mardi 2 à 0h45 et mercredi 3 avril à 20h.
Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*



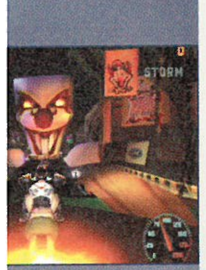
M disponible sur 

0 810 685 685 (0,03 euro/mn) www.ntl.fr



0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org


Zone Of the Enders


Sled Storm

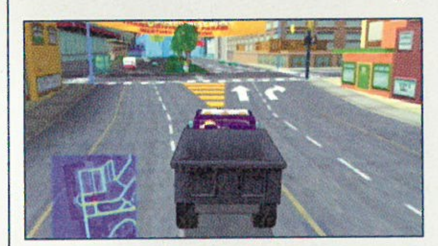
Tekken Advance

Zone Of the Enders

The Simpsons Road Rage

Comme on pouvait s'y attendre, la version Xbox de ce titre basé sur les Simpsons est aussi pérave que sur PS2. Ce clone pitoyable de Crazy Taxi ne vaut pas tripette. Graphiquement, on n'est pas loin du minable, la maniabilité est médiocrissime et le gameplay inexistant. On compte quelques pauvres modes de jeu qui fatiguent avant même d'avoir commencé à jouer. Bien que grand fan du dessin animé, je n'ai éprouvé aucun plaisir ici. En plus, les voix sont entièrement en anglais, ce qui casse le trip niveau vannes. Passez votre chemin et allez plutôt acheter le DVD de *l'Exorciste*, version Intégrale.

Angel

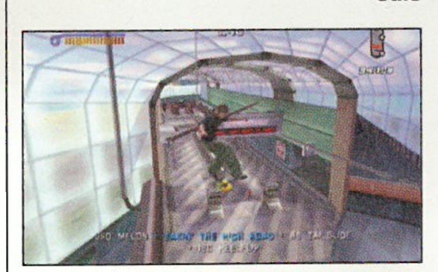


3 — Éditeur : Electronic Arts — Machine : Xbox

Tony Hawk's Pro Skater 3

Qu'est-ce j'en aurai bouffé, du Tony Hawk ! À chaque nouveau test, les automatismes reviennent et je finis par jouer comme un robot... C'est même plus fun, à la fin ! En termes de réalisation, cette édition Xbox n'apporte absolument rien du tout au jeu, ce qui, en soi, relève tout de même du foutage de gueule... Mais bon, que voulez-vous, ça reste ce que c'était sur PS2, puis sur GameCube, à savoir un jeu de skate très efficace et blablabla, blablabla. Il va de soi, enfin, que seuls ceux qui n'y ont pas encore goûté craqueront pour ce DVD-Rom, qui leur apportera beaucoup de plaisir, en attendant, sait-on jamais, d'éventuelles vraies nouveautés dans le quatrième épisode ?

Julo



8 — Éditeur : Activision — Machine : Xbox

7 — Pour ceux qui ont joué aux deux premiers

Sled Storm



Avec Sled Storm, EA décline le pedigree de SSX Tricky façon opportunisme outrancier. En clair et pour faire simple, remplacez les snowboarders par des motoneiges et hop ! emballé c'est pesé ! Mêmes tracés vertigineux aux ambiances de fête foraine, même moteur 3D, même système de tricks, mêmes modes de jeu, mêmes raccourcis, mêmes turbos... tout cela fleure bon le déjà-vu, limite le déjà-joué. Bref, on est bien loin du premier Sled Storm sur PSone, qui proposait un trip largement moins surréaliste et grand-guignolesque. Moralité, si vous avez essoré SSX Tricky dans tous les sens, ne vous attendez pas à vivre une expérience inédite et originale. Dans le cas contraire, Sled Storm reste une valeur sûre, certes ladre en innovations, mais à la réalisation et au gameplay efficaces. Peut-être un chouïa trop arcade (ça va tellement vite qu'on « subit » un peu trop les tracés), mais diablement nerveux...

Elwood

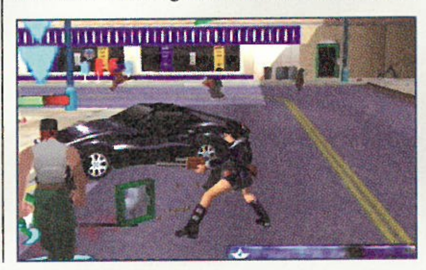


7 — Éditeur : Electronic Arts — Machine : PlayStation 2

State of Emergency

Voilà un jeu, j'allais dire « défoulatoire », dans lequel on dirige un perso en pleine émeute. Celui-ci doit remplir plus de 150 missions au total, dans le but de renverser le pouvoir en place. Quatre environnements différents sont proposés, mais l'ensemble reste basique et terne. En outre, bien que les objectifs soient variés, on refait toujours les mêmes gestes, et au bout d'une demi-heure, on a presque envie d'éteindre la console. Le moteur 3D arrive à gérer 200 persos qui courent partout ou cassent des vitrines pour voler des produits manufacturés. Graphiquement, c'est à la limite du potable. Enfin, le manque de cut-scenes lors des briefings fait aussi cruellement défaut et ne facilite pas l'immersion. Moralité, n'est pas GTA III qui veut... Sachez enfin que le jeu est proposé à 45,50 euros.

Angel



4 — Éditeur : Take 2 — Machine : PlayStation 2

Tekken Advance



Ce volet GBA n'a évidemment pas la prétention de nous proposer une conversion fidèle des moutures PSone et PS2, puisque le soft utilise de la 2D, des rotations et des zooms pour nous offrir l'illusion de la 3D. Un pari qui tient la route, malgré un nombre limité de 10 combattants et une réalisation moyenne. Par bonheur, la cartouche a su reproduire le gameplay de Tekken, même si une bonne tripotée de coups est passée à la trappe (pas de contre-attaque...) du fait de la simplification de l'interface de combat, réduite à sa plus simple expression (une touche pied, un bouton poing !). Malheureusement, même si le soft dispose de plusieurs modes de jeu (Versus, Arcade, Team Battle, Tag...) et qu'il est possible de jouer à deux avec 2 cartouches et le câble Link, son faible niveau de difficulté pourra décevoir les pros.

Kendy



Zone of the Enders

Sur GBA, Z.O.E. est un soft d'aventure/stratégie moyen. Le scénario, sans surprise, utilise des dialogues à rallonge et un système de combat peu évolué. On est loin d'atteindre le génie d'Advance Wars de Nintendo, qui possède en comparaison une foultitude de finesses tactiques. Ici, les joutes se résument à déplacer votre robot et à déterminer votre type d'attaque par tour. Si le principe de visée en temps réel n'a rien d'extraordinaire, il constitue cependant une petite originalité, même s'il ne révolutionne en rien l'univers du RTS. De plus, l'interface est morne, avec des écrans de caractéristiques assez basiques. Seuls points positifs : les musiques demeurent sympathiques et les textes sont en français. Bref, nous vous conseillons plutôt d'acquérir l'excellent Advance Wars si vous désirez vous offrir un titre de stratégie de qualité.

Kendy



5



Éditeur : Namco
Machine : Arcade
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

SoulCalibur II

Nous avons enfin pu jouer à SoulCalibur II ! D'abord, lors de l'AOU, puis une semaine plus tard au cours d'un show privé chez Namco, nous avons eu deux journées pour découvrir la nouvelle perle de la baston 3D temps réel !

Comme prévu, SoulCalibur II constituait bien le titre phare de Namco lors de la dernière édition de l'AOU. Présenté en version jouable sur dix-huit bornes linkées par paires, ce titre, dont le développement a pris un certain retard, a su attirer les foules. Et pourtant, le moins que l'on puisse dire, c'est que Namco n'avait pas fait de gros efforts pour le mettre en valeur. Alors que nous nous attendions à découvrir un stand couvert d'éléments liés à ce jeu, avec de grands panneaux cartonnés présentant les personnages, voire des hôtesses vêtues des tenues des combattantes, nous n'avons finalement trouvé que quelques écrans de taille modeste dévoilant un trailer un peu faiblard et une simple pancarte-titre accrochée entre les deux rangées de bornes. Apparemment, les restrictions budgétaires étaient de rigueur chez la firme créatrice de Pacman, mais il faut dire qu'elle savait sans doute que la formidable qualité de son jeu suffirait à charmer tout le monde.

UNE CONTINUITÉ BIEN MARQUÉE

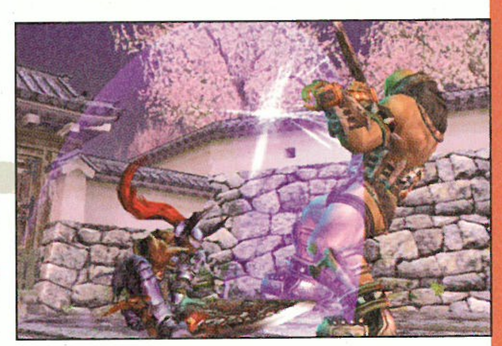
Contrairement à la série des Tekken par exemple, dans lesquels les personnages s'affrontent au cours de combats à mains nues, SoulCalibur se base sur un système de duels à l'arme blanche. Chaque perso dispose



ainsi de sa propre arme qu'il manie avec des techniques particulières. La balance des possibilités est équilibrée selon un réglage complexe de différents éléments : certains persos ont des coups d'une portée faible mais se déplacent rapidement, d'autres peuvent porter leurs coups de plus loin mais leurs déplacements sont lents, etc. On jouit ainsi d'un ensemble de combattants aux différences et particularités bien marquées, qui restent tous susceptibles de séduire le joueur en fonction de ses goûts et préférences en matière de jouabilité. Le « 8-Way Run » — litt. : « course sur 8 chemins » — système de déplacements sur l'aire tridimensionnelle mis en place dans SC, est conservé et amélioré. Rappelons que son but était d'offrir au joueur une grande liberté afin de profiter pleinement de l'espace. Cette fois, il permet de déclencher plus facilement des courses dans huit directions, tout simplement en poussant en continu le joystick dans l'axe visé. La qualité graphique globale et la classe de la mise en scène, qui avaient largement contribué au succès de la version Dreamcast, restent à la base de ce soft. Namco insiste bien sur l'aspect « artisanal » du travail effectué sur les modélisations des persos, sur la réalisation des animations, ainsi que sur toutes les techniques

AOU 2002 : À la découverte des futures stars du combat

L'AOU 2002 Amusement Expo, grand salon principalement consacré aux jeux d'arcade, a ouvert ses portes à Makuhari Messe (banlieue de Tokyo) les 22 et 23 février derniers. Comme prévu, les jeux de combat étaient à l'honneur, avec deux titres exceptionnels promis à un avenir plus que radieux. L'un vise à devenir la nouvelle référence en matière de baston 2D et s'appelle Guilty Gear XX, de Sammy. L'autre se présente comme la suite du meilleur jeu de combat 3D à l'arme blanche et nous vient de chez Namco : il s'agit bien sûr de SoulCalibur II. Nous avons choisi de nous concentrer plus largement sur ce dernier, puisque nous lui consacrons quatre pages exclusives riches en révélations. Vous trouverez également toutes les autres nouveautés marquantes,



notamment celles de Sega. Enfin, possesseurs de GameCube, ne loupez surtout pas notre petit article sur la carte Triforce, la grande attraction hardware de ce salon !



1 SCII proposera au total cinq modes de jeu. On se croirait sur un soft pour console !

2 Comme ce monsieur le prouve, on peut très bien jouer sérieusement à SCII avec un panda sur les cuisses !

3 Les anims 3D et les effets spéciaux sont de toute beauté.

Les développeurs ont réussi à mettre au point une mise en scène classieuse au rythme irréprochable

et méthodes liées à l'affichage. Enfin, l'ambiance générale, l'univers de jeu et les persos restent eux aussi totalement dans la continuité du volet DC. Personne ne s'en plaindra. Tout cet ensemble d'éléments constituant les bases de SCII est donc bien ce qui avait permis à SC version DC de s'imposer comme une référence en matière de combat 3D. Rappelons tout de même que ce soft avait récolté des notes record dans les magazines de jeux du monde entier, et notamment un rarissime 40/40 dans l'hebdo nippon *Famitsû*, tout en réussissant un joli carton planétaire avec plus de 1,3 million d'unités vendues.

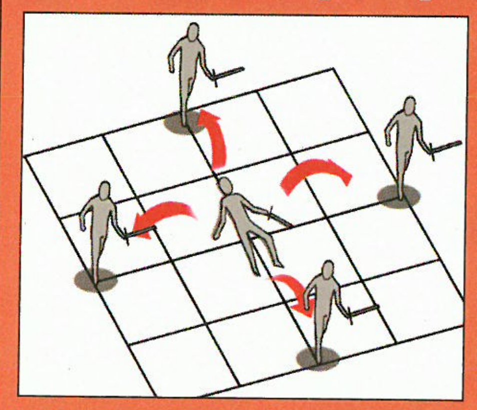
DE SUBTILES AMÉLIORATIONS

L'apparition d'une version évoluée du système « 8-Way Run », comme nous l'avons vu plus haut, illustre de manière évidente la volonté des auteurs de proposer une jouabilité encore plus satisfaisante. La mise en place d'un univers de combat offrant des interactions et possibilités variées assure également l'amélioration de la qualité du gameplay et l'augmentation du plaisir de jeu : les stages comportent maintenant des murs interactifs qui modifient inévitablement les tactiques applicables. N'apparaissant que sur

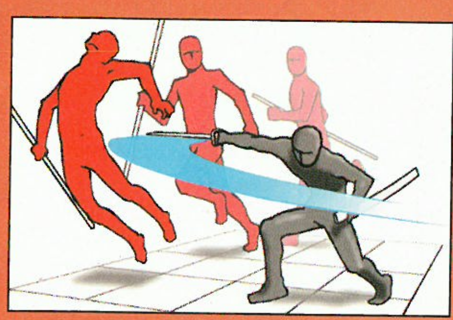




Les clés d'un système de jeu 3D super performant

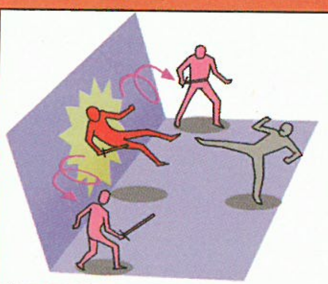


Votre personnage peut se relever dans quatre directions.



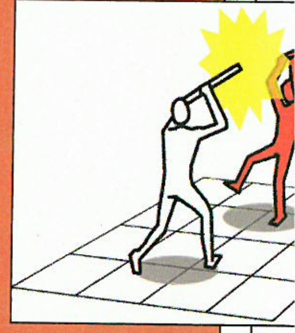
Un coup d'épée horizontal peut atteindre l'adversaire alors qu'il court autour de vous.

Projeté contre un mur, vous perdez plus de points qu'en recevant un coup normal. C'est ensuite à vous de faire le bon choix pour bien vous repositionner sur l'espace 3D sans vous faire coincer par l'adversaire.





Vous pouvez esquiver un coup d'épée vertical en déclenchant une fuite en courant.

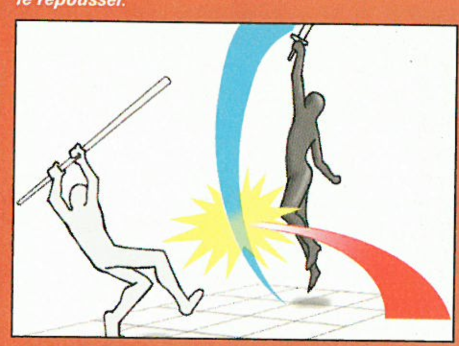


Deux coups de même hauteur peuvent se repousser de manière dynamique.

Un coup d'épée vertical l'emporte sur un coup horizontal et peut donc le repousser.



La Soul Charge permet de déclencher des coups surpuissants et spectaculaires.





4 Des commandes impeccables gérées à l'aide du joystick et de quatre boutons.

5 SCII : un jeu exceptionnel en perspective !

6 Viens ici que je te fouette !



On les a essayés pour vous !

La version que nous avons pu découvrir permettait de jouer avec les sept personnages que voici ; la version finale en proposera plus de dix. Notez que chacun d'eux dispose de deux magnifiques tenues que le joueur peut choisir juste avant de commencer la partie.















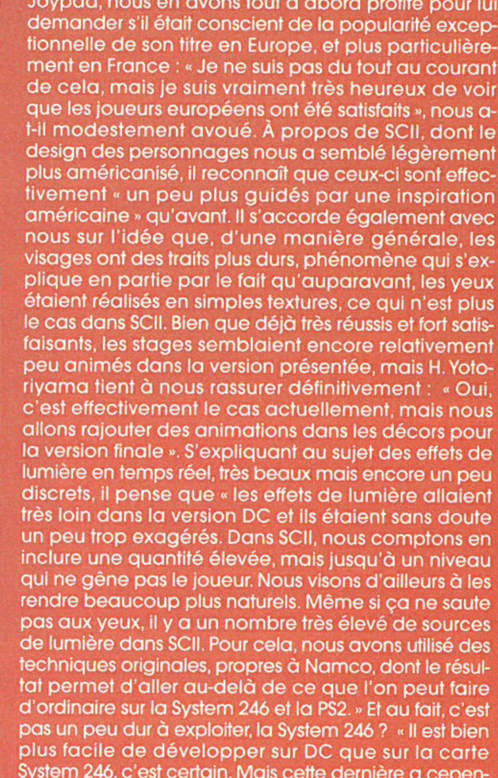


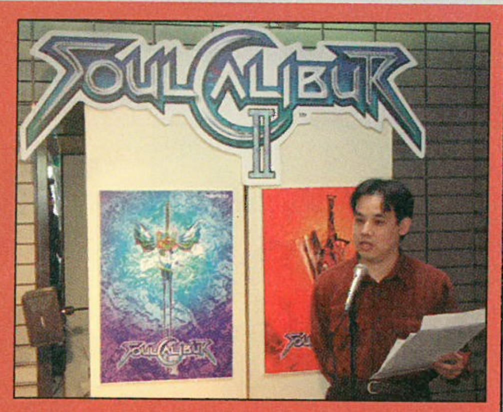
certaines parties du décor, ils ne le ferment donc pas totalement et sont complétés par des portions « au bord du vide » laissant des possibilités de « ring out », lesquels seront évidemment bien plus rares qu'auparavant. Les rapports entre les coups latéraux, verticaux et la course ont été renforcés et affinés, permettant de réaliser plus aisément différentes évolutions avec les personnages, exactement comme on le souhaite : tout en profitant d'une jouabilité tip-top dans les moments de pure « latte », on jouit aussi d'un confort total au moment de se protéger, de réaliser des mouvements de fuite, lorsque l'on évite un coup, ou encore lorsqu'on tourne tout autour de l'adversaire. Pour être encore plus précis au niveau du système, on peut retenir les trois éléments fondamentaux suivants : un coup d'épée, de hache ou de fouet vertical transperce un coup horizontal ; un coup d'épée horizontal peut toucher l'adversaire lorsqu'il court ; une fuite en courant permet d'esquiver un coup vertical. Le jeu intègre le concept de « Guard Impact » propre au précédent volet, ainsi que celui de la « Soul Charge », une attaque surpuissante que l'on déclenche en accumulant de la force. Au moyen de techniques originales, les développeurs ont également mis au point une gestion simultanée mais séparée des animations du haut et du bas du corps, afin de donner aux persos encore plus de naturel : on peut se mettre en garde tout en marchant,



Hiroaki Yotoriyama : un expert du combat 3D

Le poste de directeur de projet de SCII ne pouvait pas être confié à un autre homme qu'Hiroaki Yotoriyama. Déjà créateur du précédent volet en arcade (1998) et sur DC (1999), il s'illustre par une expérience phénoménale en matière de jeux de combat 3D. Parmi les développements auxquels il a participé par le passé, on compte les titres suivants : Tekken, Tekken 2 et Soul Edge (1995), Soul Edge ver.2 et Tekken 3 (1996). Aussi talentueux que modeste, ce créateur ne fait pas encore partie des célébrités du jeu vidéo nippon, mais cette situation ne devrait pas durer. Celui-ci ayant accepté d'accorder un entretien privé à Joypad, nous en avons tout d'abord profité pour lui demander s'il était conscient de la popularité exceptionnelle de son titre en Europe, et plus particulièrement en France : « Je ne suis pas du tout au courant de cela, mais je suis vraiment très heureux de voir que les joueurs européens ont été satisfaits », nous a-t-il modestement avoué. À propos de SCII, dont le design des personnages nous a semblé légèrement plus américanisé, il reconnaît que ceux-ci sont effectivement « un peu plus guidés par une inspiration américaine » qu'avant. Il s'accorde également avec nous sur l'idée que, d'une manière générale, les visages ont des traits plus durs, phénomène qui s'explique en partie par le fait qu'auparavant, les yeux étaient réalisés en simples textures, ce qui n'est plus le cas dans SCII. Bien que déjà très réussis et fort satisfaisants, les stages semblaient encore relativement peu animés dans la version présentée, mais H. Yotoriyama tient à nous rassurer définitivement : « Oui, c'est effectivement le cas actuellement, mais nous allons rajouter des animations dans les décors pour la version finale ». S'expliquant au sujet des effets de lumière en temps réel, très beaux mais encore un peu discrets, il pense que « les effets de lumière allaient très loin dans la version DC et ils étaient sans doute un peu trop exagérés. Dans SCII, nous comptons en inclure une quantité élevée, mais jusqu'à un niveau qui ne gêne pas le joueur. Nous visons d'ailleurs à les rendre beaucoup plus naturels. Même si ça ne saute pas aux yeux, il y a un nombre très élevé de sources de lumière dans SCII. Pour cela, nous avons utilisé des techniques originales, propres à Namco, dont le résultat permet d'aller au-delà de ce que l'on peut faire d'ordinaire sur la System 246 et la PS2. » Et au fait, c'est pas un peu dur à exploiter, la System 246 ? « Il est bien plus facile de développer sur DC que sur la carte System 246, c'est certain. Mais cette dernière a cependant un très fort potentiel, que l'on n'obtient qu'à partir du moment où l'on s'investit énormément dans le développement. Cette carte demande beaucoup de travail, de réglages et de « customization ». On la compare souvent à une F1 et c'est vrai que son comportement s'en rapproche pas mal. » Et la Triforce ? « Je ne pense pas qu'elle soit spécialement facile à exploiter elle non plus et, en tout cas, le travail et l'investissement nécessaires au démarrage ne devraient pas beaucoup différer de la System 246 et de la PS2. » Quant à savoir quelle adaptation console sera la meilleure, on pourrait penser que, vu que la borne d'arcade est développée sur System 246, la conversion PS2 se présentera comme la plus fidèle au jeu original. Cependant, selon lui, « toutes seront réussies, à tel point qu'elles donneront sans doute aux joueurs l'envie de se les procurer toutes. » Voilà qui rendra tout le monde heureux. On termine avec ce petit message de H.Yotoriyama adressé à vous, chers lecteurs européens, rien qu'à vous : « Je tiens à vous remercier d'avoir joué aussi longtemps à mon jeu et j'espère que vous réserverez un bon accueil à SCII. Merci d'avance de jouer d'abord à la version arcade et de passer ensuite aux versions consoles ! »





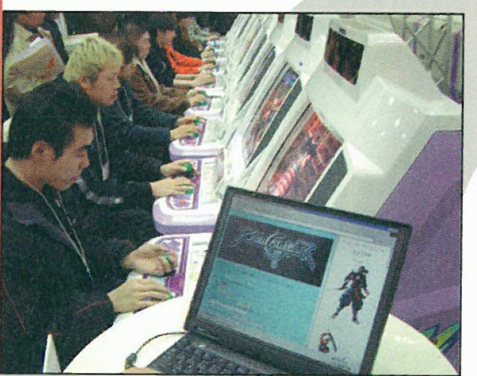
courir tout en portant des coups, etc. Enfin, outre un mode Deux Joueurs prodigieusement chaud et excitant, la borne propose différents modes de jeu en solitaire. Pour l'instant, on n'en connaît que deux : l'Arcade, tout à fait classique dans son approche, et le Time Attack, dans lequel on doit bien sûr tenter d'éliminer les adversaires le plus vite possible. Grâce à un système de Time Release, la borne d'arcade fera apparaître progressivement avec le temps un total de cinq modes de jeu, ainsi que, vraisemblablement, de nouveaux persos jouables. Ce que l'on peut voir ici, avec cette quantité inhabituelle, en arcade, de modes de jeu en solo, c'est qu'on devrait presque avoir affaire à un soft aussi complet qu'un titre pour console. Les adaptations sur PS2, GC et Xbox, maintenant prévues courant hiver 2002 au Japon, n'en seront sans doute que plus aisées et rapides.

LES MAINS SUR LA BORNE

La version présentée lors de l'AOU (identique à celle disponible sur le show privé) proposait au total sept personnages jouables. Ce chiffre s'élèvera à plus de dix sur la version finale — sans doute une douzaine. Précisons que l'on peut choisir la tenue (deux au choix) de chacun d'eux juste avant de débuter la partie. De même, seuls cinq stages étaient disponibles, mais le jeu en comptera au final plus de dix. Du reste, les décors, notamment les murs, n'étaient pas encore interactifs et la Soul Charge n'était pas activée non plus. Bref, cette version en cours de développement semblait quelque peu limitée. En fait, lors du show privé, Hiroaki Yotoriyama, le créateur de ce jeu, a précisé que l'objectif pour son équipe était de parvenir à être à l'heure pour l'AOU, en présentant une pré-version jouable, quitte à ne pas se servir de la version la plus avancée. Qu'on se rassure, sur le jeu final qui sortira dans les salles d'arcade simultanément dans le monde entier — la date reste encore inconnue — tous ces éléments encore inactivés marcheront bien sûr totalement. Mais de toute manière, même sans cela, nous avons pris une sacrée claque !

D'abord, SCII répond au quart de tour. Les commandes, qui se gèrent à l'aide du joystick et de quatre boutons (un pour la garde, un pour les coups d'épée horizontaux, un autre pour les coups d'épée verticaux et le dernier pour les coups de pied), semblent vraiment parfaites. Les sauts se réalisent pour leur part en combinant le joystick et la garde. Nous avons pu remarquer que les coups d'épée verticaux sont plus difficiles à réussir, et en même temps plus faciles à parer ou à éviter qu'avant. En tout cas, l'ensemble fonctionne à merveille et le plaisir de jeu atteint des sommets. Face à la bête, on constate rapidement que, par rapport au volet sur DC, SCII offre vraiment plus d'animations pour l'ensemble des personnages, plus de postures, de variété dans les mouvements tridimensionnels et de complexité dans les évolutions. Les développeurs, qui précisent qu'ils tiennent à en faire un jeu plus facile à aborder, plus frais et dynamique, ont réussi à mettre au point une mise en scène classieuse au rythme irréprochable. Parfaitement dans le ton, les musiques se montrent dans la continuité de celles du précédent volet. Doté d'une ambiance formidable et d'une conception générale admirable, SCII s'annonce bien comme le jeu-culte que nous attendons tous.

Aruno









Éditeur : Sega (Sega Rosso)
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Juillet 2002
Sortie en Europe : N.C.

Soul Surfer



Aussi étonnant que cela puisse paraître, on n'avait jusqu'à présent jamais vu de jeu d'arcade avec meuble réactif consacré au surf. Sega Rosso se lance donc dans cette discipline avec Soul Surfer, un titre étonnant et assez luxueux. D'abord, son meuble est équipé d'une reproduction de planche de surf totalement réactive sur laquelle le joueur doit monter. Ensuite, l'affichage à l'écran bénéficie de toute la puissance en matière de 3D de la carte Naomi 2. Au menu : cinq persos jouables, sept lieux inspirés d'autant d'endroits du globe réputés pour leurs vagues, deux modes de difficulté (Easy et Hard), plus de trente actions et figures réalisables. Pour passer au stage suivant, le joueur doit valider en un temps limité un certain nombre de figures récompensées par des points. Anticiper le mouvement et la taille des vagues semble être la clé de la réussite, car celles-ci se modifient en temps réel. Réalisé sous l'œil expert de surfeurs professionnels japonais, ce jeu devrait très bien se comporter dans les salles d'arcade l'été prochain !

1 *Comme dans la réalité, le joueur doit utiliser tout son corps pour parvenir à bien se comporter sur les vagues.*

2 *Les planches et autres fringues sont issues des collections de marques célèbres telles que Billabong ou encore O Neill.*

3 *Au bout de quelques parties, vous serez sans doute capable de surfer comme un pro.*

Guilty Gear XX
The Midnight Carnival

Éditeur : Sammy
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.



1 *Star délire : I-No la rockeuse a une grosse enceinte dans son chapeau denté !*

2 *Avec ce nouveau volet de Guilty Gear, Sammy a fait un véritable tabac à l'AOU.*

3 *Magnifique en photo, GGXX est incroyablement beau en mouvement.*

Maintenant que Capcom ne prend plus la peine de développer des jeux d'arcade et que les licences SNK telles que KOF sont parties chez des développeurs coréens, Sammy apparaît comme le dernier ambassadeur japonais de la baston 2D « arcadienne » de haut niveau. Et autant dire que cette boîte de Tokyo s'en tire à merveille grâce à sa série Guilty Gear, développée par les artistes d'Arc System Works. Ce volet XX (prononcez « igzex ») réalisé sur Naomi GD-Rom, présente des graphs et des animations bidimensionnels absolument ahurissants de finesse et de beauté. On a du mal à s'imaginer la quantité de travail qu'un tel titre peut nécessiter. On y trouve un total de 20 persos jouables, dont quatre nouveaux venus : Bridget, Zappa, Slayer et I-No. Les commandes se gèrent à l'aide du joystick et de cinq boutons. De nouveaux systèmes tels que le « Burst » et des coups aériens plus étoffés viennent apporter un peu plus de profondeur à la jouabilité. Un superbe jeu d'arcade !





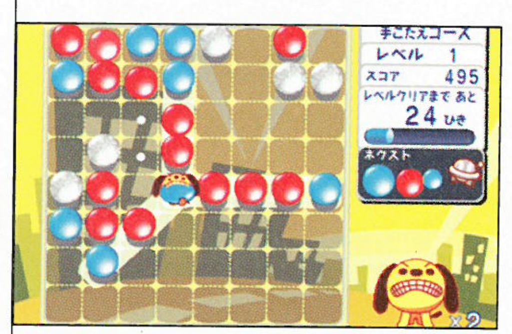
Metal Slug 4

Nous vous l'annoncions le mois dernier, Metal Slug 4 arrive dans les salles d'arcade sur carte MVS. Pour le plaisir des fans, une version cartouche Neo Geo sera commercialisée ce printemps au Japon. Au menu de cet infernal jeu d'action/shooting, quatre persos, des commandes parfaites à quatre boutons et un design 2D d'un style inégalable.

Éditeur : Mega Enterprise
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Déjà dispo
Sortie en Europe : N.C.



Panikuru Panekuru



Éditeur : Namco
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Déjà dispo
Sortie en Europe : N.C.

Malgré son design tout mignon et son étiquette Namco, ce simpliste jeu de puzzle orienté action ne sera peut-être pas aussi passionnant qu'il en a l'air. De légers problèmes de maniabilité et de conception générale limitent le plaisir de jeu.

The Maze of the Kings



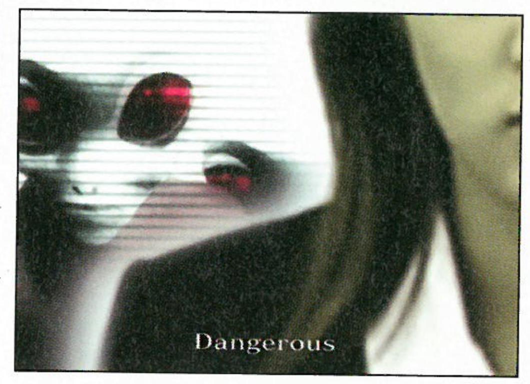
Ambiance égyptienne pour ce gun shooting développé sur Naomi, dans lequel vous incarnez des chasseurs de trésors (un homme et une femme) partis explorer des pyramides. On choisit une magie et un équipement de protection en début de partie. Les aires de chaque stage apparaissent aléatoirement et dévoilent une action 3D dynamique et riche en couleurs.

Éditeur : Sega (Hitmaker)
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Mai 2002
Sortie en Europe : N.C.

Éditeur : Namco
Machine : Arcade
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Alien Sniper

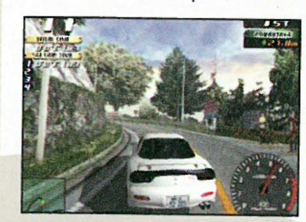
Atmosphère étrange et design singulier sont au rendez-vous dans ce gun shooting au fusil à l'ambiance martienne. Le ton volontairement décalé et dépassé qu'a choisi Eighting, qui développe ce jeu pour Namco, se révèle assez bien vu.

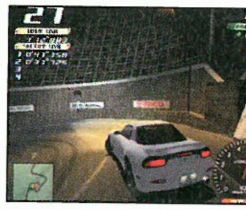


Initial D Arcade Stage

Le développement de cette course, que nous vous avons déjà présentée une fois, est maintenant achevé. Trois modes de jeu, quatre parcours dans deux conditions différentes (nuit et jour), seize persos tirés du manga, vingt véhicules issus du catalogue de six constructeurs nippons, une B.O. boostée à l'eurobeat (dance) et un système de cartes d'enregistrement vous attendent dans ce titre réalisé avec soin sur Naomi 2.

Éditeur : Sega (Sega Rosso)
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Déjà dispo
Sortie en Europe : N.C.





Triforce : l'union des seigneurs

Mise au point par Sega, Namco et Nintendo, la Triforce est une nouvelle carte d'arcade reprenant l'architecture de la GameCube et intégrant un lecteur de GD-Rom (ou autre format pour plus de flexibilité de développement). Présentée en version prototype sur le stand Sega, cette carte permettra de développer des jeux de très haut niveau pour un coût raisonnable, avec adaptations GC aisées à la clé. Pour l'instant, seule une démo, dérivée de Virtua Striker semble-t-il, a été présentée. (Voir aussi Business Pad pour plus d'infos, p.71.)





Les jeux PC

N'allez pas croire que c'est un choix si, ce mois-ci encore, il n'y a que deux jeux dans la rubrique. Mais il faut bien avouer que l'actu est toujours maigre… en quantité (et pourtant, nous avons laissé passer un mois) ! Parce qu'en qualité, Medal of Honor assure à lui seul bien mieux que certains titres cumulés des mois précédents… Quant à Dark Age of Camelot, c'est le MMORPG à suivre, fidèle à un genre qui peine à faire sa révolution.

Les jeux PC du mois

TÉLEX

Asheron's Call 2

Turbine a dévoilé une vidéo assez bluffante de leur nouveau moteur, qui sera utilisé pour la suite de ce MMORPG au succès colossal. Vous pouvez aller la télécharger ici : www.fileplanet.com/index.asp?file=85353, si toutefois vous êtes patient et pouvez vous goinfrer les 11 Mo avec le sourire. Ça vaut le coup…

nVidia se la coule douce

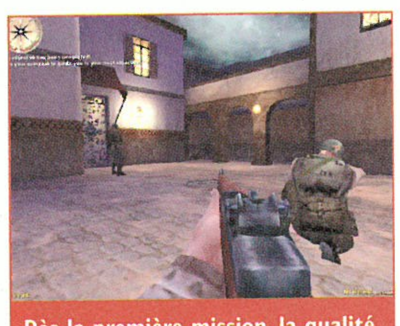
Les GeForce 4 arrivent, la plus grosse au prix grosso modo d'une Xbox. Côté perfs, c'est une fois de plus l'hallu, puisque ça file presque 2 fois plus vite qu'une GF3. nVidia continue aussi sa percée dans le monde du Chipset et des cartes mères, avec deux nouveaux nForce (en plus des actuels 420 et 415), dont je ne sais pas grand-chose à l'heure où j'écris ces lignes. En tout cas, ils s'en sortent décidément bien, puisque ce sont les seuls acteurs du marché à avoir fait des bénéfices l'année dernière.

MEDAL OF HONOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Une ambiance d'enfer, une réalisation au top !

Éditeur : Electronic Arts • Genre : FPS • Prix : environ 52 € (340 F)

4 - gç'h ç& t&e&ç-… Oh pardon, j'ai les ongles trop longs, ça tape sur les touches de la ligne du dessus. Il faut que je fasse attention… Je vais les couper, je reviens. Voilàààà. Je disais donc : eh bien, ça faisait longtemps qu'on le surveillait du coin de l'œil, ce Medal of Honor. Et au final, chacune de ses 6 gigantesques missions, subdivisées en sous-parties pour un total de 33 niveaux, s'avère être un régal à tout point de vue. La variété du gameplay, la qualité du scripting, l'ambiance, la retranscription graphique et sonore de la Seconde Guerre mondiale, vécue sur plusieurs de ses fronts, tout cela crève le plafond. Afrique du Nord, Norvège, Normandie (la fameuse scène du débarquement, I-NOU-BLI-ABLE), Bretagne… c'est l'éclate du début à la fin. C'est bien simple : c'est

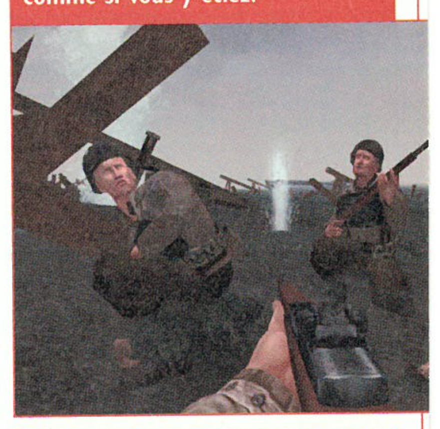


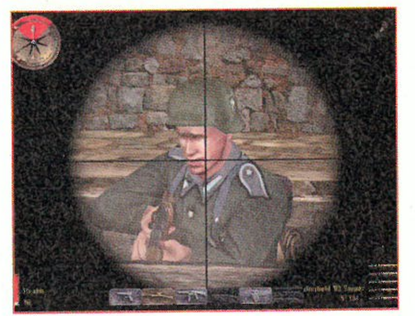
Dès la première mission, la qualité de l'ambiance, du scripting et de l'I.A. en colle plein la vue.

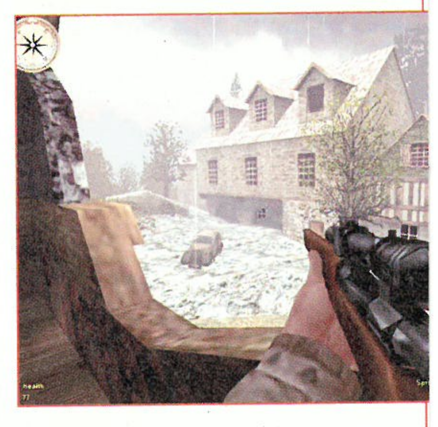


le *Soldat Ryan* en jeu vidéo. Toutes les scènes-cultes du film y figurent, et il s'agit, après Halo, du second FPS auquel il nous ait été donné de jouer qui sache retranscrire aussi puissamment la sensation d'être au beau milieu d'une guerre bien intense. Habile mélange d'une I.A. et d'un scripting aussi extraordinaires l'un que l'autre, MoH : DA force également le respect côté son. Qu'il s'agisse des musiques orchestrales qui rappellent celles des Indiana Jones et installent sans faute la bonne ambiance au bon moment, ou des bruitages qui n'auraient pu paraître plus authentiques (qu'il s'agisse des armes à feu ou des paroles des personnages), c'est la claque. Quand on voit avec quel souci du détail et quelle précision tout ceci est mis en scène, on a peine à croire qu'il s'agit bien du moteur de Quake III qui a servi de base au jeu… et pourtant, le constat est là : les développeurs de 2015 ont tellement de talent que MoH : DA introduit un nouveau standard dans le genre, régnant en maître incontesté et incontestable sur le monde du FPS PC. Même ceux qui ne sont pas amateurs du genre devraient se laisser tenter ! Reste à prier pour que les versions en cours de développement sur console atteignent la même qualité.

Le débarquement d'Omaha Beach, comme si vous y étiez.







DARK AGE OF CAMELOT

Mon magicien aveugle ?!

ÉDITEUR : WANADOO EDITIONS • GENRE : MMORPG
PRIX : ENVIRON 35,81 € + 10 € PAR MOIS (OU 50 € POUR 6 MOIS)

Dernier arrivé en France en matière de MMORPG, DAoC n'apporte somme toute que très peu de choses par rapport à d'autres, si ce n'est une réalisation d'actualité, et une communauté de joueurs déjà très large pour un titre qui sort tout juste de sa phase de bêta-test. Côté gameplay, on reste de plain-pied dans ce qui gouverne le genre, c'est-à-dire le tap tap qui permet de gagner des XP qui permettent de passer des niveaux, qui permettent de frimer. Ceci dit, le débutant a d'autres moyens de ramener de l'expérience, grâce à quelques quêtes rémunérées (même si ça ne pisse pas bien loin côté intérêt, puisqu'on parle d'apporter une lettre à tel PNJ ou de tuer tel monstre à l'autre bout de la carte). La création de personnage favorise les rôles équilibrés (passé un certain niveau dans un attribut, obtenir des points supplémentaires coûte plus cher), propose une ribambelle de classes, et l'univers offre un espace d'aventures que les amateurs d'heroic-fantasy bien standard apprécieront. Au chapitre des bonnes idées, on peut citer la gestion du PvP (Player versus Player), qui passe par celle des Royaumes de DAoC : au sein d'un même Royaume, pas d'affrontements avec les autres joueurs. En revanche, à l'extérieur et sur des zones disputées, les joueurs de Royaumes ennemis pourront se faire la guerre et accumuler des points de Royaume qui octroieront à leur personnage et/ou leurs guildes des titres honorifiques, et les rendront plus efficaces avec certaines compétences. La présence et la gestion de ces trois royaumes représentent probablement la plus grosse innovation du titre, d'ailleurs. Les montres, enfin, ne se limitent plus à une aire particulière ; certains se prennent même pour des migrateurs émérites, se retrouvant à des endroits où on ne les attendait pas (dans votre dos par exemple). La philosophie de DAoC, même si elle n'en est qu'à ses balbutiements, s'attache en tout cas au roleplay, et dispose déjà de ses fans les plus farouches. Moi, j'attendrai Star Wars Galaxies, mais pour les pressés qui veulent du MMORPG maintenant, DAoC est, dans son genre, vraiment intéressant...



Certains effets ont vraiment la classe.







Même en groupe, certains monstres auront raison des combattants les plus acharnés... même s'ils n'en avaient pas l'air.





R(ambus). I. P.

Les plus procéduriers des acteurs du marché de la RAM viennent, enfin, de rendre l'âme dans les pensées et les plans d'Intel, qui parvient enfin à s'en débarrasser pour se replier comme les autres vers la RAM DDR. Rambus n'est pas loin de la mort, puisqu'à part SiS qui aurait annoncé quelques cartes mères supportant leur technologie, plus personne ne les suit.



Des débuts Xbox peu concluants

Comme promis (pour une fois), la Xbox est à l'honneur ce mois-ci avec le reste des accessoires Saitek, que l'on a malicieusement juxtaposés à ceux de Thrustmaster. Les gros acteurs du monde de l'accessoire ont de larges plans pour la console de Microsoft... mais pour beaucoup, il va falloir revoir sa copie. Enfin, comme c'est désormais quasi traditionnel, un petit accessoire classique pour GBA.



Manette Xbox

Beaucoup se plaignent de la manette Xbox officielle, mais il existe vraiment pire. J'en veux pour preuve la première tentative de Big Ben de produire une alternative... Le résultat est d'autant plus décevant que le constructeur nous avait habitués à une bien meilleure qualité. Ce paddle est laid, inconfortable, et ne résout quasiment aucun des défauts de l'officiel. Bref, en un mot comme en cent, à part du point de vue tarifaire, il arrive loin derrière. Même la croix directionnelle, pourtant clairement ratée sur la manette Microsoft, n'est pas vraiment meilleure sur celle de Big Ben, qui, en outre, côté analogique, se révèle bien moins précise que son aînée (qui, à ce titre, est d'ailleurs une des meilleures du marché, soit dit en passant). Côté concurrence, qu'on attend bientôt de pouvoir tester pour remonter la moyenne, Thrustmaster va bientôt commercialiser une manette programmable sous sa licence Ferrari, et Saitek propose déjà une manette dont l'ergonomie générale semble moins « lourde » que ce modèle ou que l'officiel. Nous en saurons plus après les avoir eues entre les mains, mais pour l'instant croyez-moi : la quête d'une meilleure manette Xbox ne fait que commencer.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 29,90 € (196,13 F)
Machine : Xbox

Câble RVB Xbox



Un autre câble RVB, d'une qualité semblable à ceux que nous passions en revue le mois dernier. Rien de bien spécial à en dire : la disponibilité et le prix sauront faire la différence ! Mais non, je ne me répète pas...

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 19,90 € (130,54 F)
Machine : Xbox





Volant Adrenalin Wheel

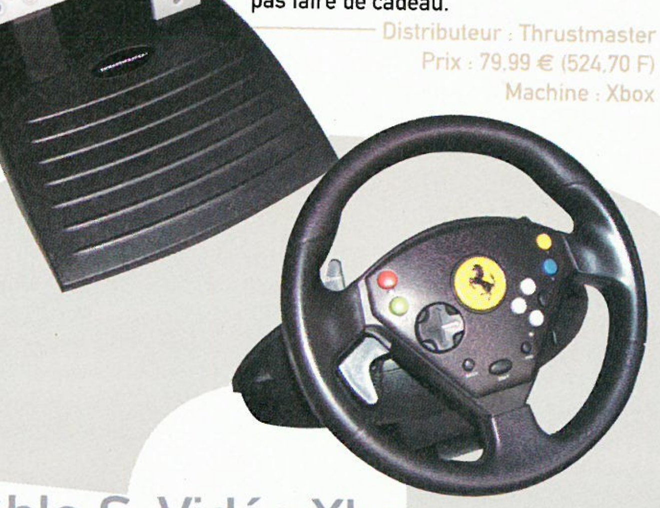
Un volant qui bénéficie au moins d'un design plutôt sympa, avec une esthétique agréable et une prise en main réussie. Ce ne sont malheureusement là que les seuls éléments à nous avoir vraiment enchantés, car pour le reste, il est horriblement classique, voire défavorisé. Testé sur Project Gotham et Rallisport Challenge, il offre des sensations de conduite limitées à cause d'un rayon de braquage natif bien trop large, qui pousse à de grands mouvements pour peu d'effet. Heureusement, la faible résistance qu'il oppose aux impulsions du joueur permet des réactions assez rapides, mais côté précision, confort et réalisme, ce n'est clairement pas ça. Le pédalier, qui mérite qu'on s'y attarde, joue la carte de l'originalité avec des commandes non montées sur les habituels pivots, mais plutôt sur des axes placés en hauteur : ça le rend plus joli mais pas plus efficace. La qualité générale de l'ensemble s'en sort honorablement grâce à un grip discret mais agréable, un plastique correct et un moulage cohérent. Mais à moins d'être un incorrigible impatient ou un nouveau riche, ce n'est pas ce modèle-là qui devrait avoir les honneurs, mais bel et bien un futur, avec retour de force si possible, comme il ne manquera pas d'en exister prochainement sur Xbox. Se contentant de vibrations peu convaincantes, ce modèle ne peut être décidément perçu que comme de l'entrée de gamme ou du temporaire. (Notez cependant qu'il est également commercialisé sans pédalier, au prix plus attractif de 52 €, soit 341 F).

Distributeur : Saitek
Prix : 76 € (499 F)
Machine : Xbox

Volant 360 Modena, licence Ferrari

Second volant à passer le double test Project Gotham/Rallisport Challenge, cette version du volant à licence Ferrari de la marque nous a particulièrement déçus par rapport aux autres, sur PSone et Dreamcast. Malgré une prise en main correcte et des sensations supérieures face à son concurrent de Saitek, notamment grâce à une meilleure précision et un braquage bien plus nerveux, il souffre d'un moulage et d'un plastique décevants, et d'une ergonomie discutable. Son pédalier nous renvoie en arrière d'une ou deux bonnes années avec des pédales trop proches, au plastique lui aussi douteux, et dont la précision n'est que toute relative. C'est en tout cas, à n'en pas douter, le modèle le plus décevant de la gamme. Et puis, côté vibrations, c'est toujours le même problème : le retour de force arrivera sans doute prochainement, ce serait dommage de s'en passer. À ce jour, il s'agit en tout cas du seul volant Xbox à être passé entre nos mains qui permette de reprogrammer tous les boutons et de le calibrer sans passer par une interface de jeu. Il est aussi le premier de sa gamme à proposer un nouveau système de fixation sur genoux, censé apporter confort autant que stabilité. Mais en serrant trop les cuisses, ce sera un véritable inconvénient pour tous ceux d'entre vous qui sont rugbymen, champions de pédalo, ou juste gras des jambes. Pour les plus pressés, c'est pourtant le meilleur existant pour l'instant... mais il laisse tout de même énormément de marge de progression pour ses futurs concurrents, surtout si l'on tient compte de son prix, qui ne semble pas faire de cadeau.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 79,99 € (524,70 F)
Machine : Xbox



Lightmax Advance

Cette nouvelle solution au problème d'éclairage de l'écran GBA, officielle, a beau être plutôt laide et inconfortable, elle n'en reste pas moins une des plus efficaces du marché. Alimenté par deux piles incluses, le Lightmax Advance permet un éclairage diffus mais suffisamment intense pour jouer même dans le noir complet, et ceux qui, comme moi, ne supportent pas les loupes, pourront l'enlever, moyennant un minimum de précautions et de douceur, sans abîmer l'accessoire. La partie éclairante est bien entendu rétractable, le système d'accrochage de l'ensemble propre, facile à poser comme à ôter : bref, il remplit sa fonction à merveille.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 19,99 € (131,13 F)
Machine : Game Boy Advance

Câble S-Vidéo Xbox

Un autre câble S-Vidéo, d'une qualité semblable à ceux que nous passions en revue le mois dernier. Rien de bien spécial à en dire : la disponibilité et le prix sauront faire la différence !

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 13 € (85 F)
Machine : Xbox



Les Astuces par Kendy

La devinette ultra-pourrie du mois : Qu'est-ce qui est carré, marron et qui meugle ? Réponse : Un caramel mooooouuuuuuuuuuuuuuh ! Merci à nos confrères de Picsou Magazine pour leur prodigieux humour...

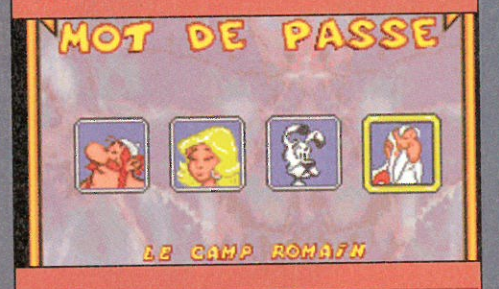
ASTÉRIX ET OBÉLIX



Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX D'ASTÉRIX ET OBÉLIX

Londres :
Obélix, Astérix, Idéfix, Panoramix.
Helvetia :
Astérix, Obélix, Idéfix, Panoramix.
Les montagnes :
Panoramix, Astérix, Obélix, Idéfix.
Grèce :
Falbala, Abraracourcix, Obélix, Idéfix.
Olympe :
Astérix, Panoramix, Idéfix, Falbala.
Mésopotamie :
Idéfix, Falbala, Panoramix, Abraracourcix.
Mer Morte :
Abraracourcix, Idéfix, Obélix, Panoramix.
Espagne :
Falbala, Astérix, Idéfix, Obélix.
Le camp romain :
Obélix, Falbala, Idéfix, Panoramix.



LES CODES DES MINI-JEUX D'ASTÉRIX ET CLÉOPÂTRE

Les barils : 3121
Les pierres : 1213
Sculptoris : 2331
Le ballon : 3113
Glisses : 1322
Tirs sur les Romains : 2123
Super Bonus : 1232

CODE MINI JEU
A VALIDER
B RETOUR

BATMAN VENGEANCE

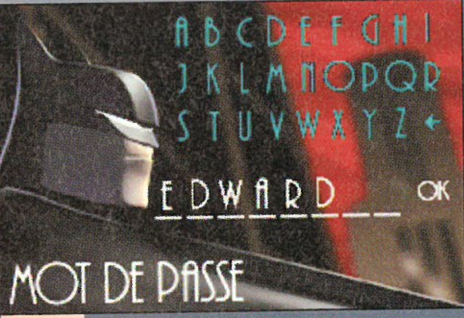




Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 : GOTHAM
Niveau 3 : BATMAN
Niveau 4 : BARBARA
Niveau 5 : GRAYSON
Niveau 6 : ROBIN
Niveau 7 : TIM
Niveau 8 : BATGIRL
Niveau 9 : FRIES
Niveau 10 : VICTOR
Niveau 11 : ALFRED
Niveau 12 : CATWOMAN
Niveau 13 : JAMES
Niveau 14 : DRAKE
Niveau 15 : HARVEY
Niveau 16 : SELINA
Niveau 17 : BATARANG
Niveau 18 : BRUCE
Niveau 19 : QUINZEL
Niveau 20 : JACK
Niveau 21 : EDWARD



DARK ARENA





Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

TOUTES LES CLÉS

Entrez le code suivant : KNGHTSFR

ENTER PASSWORD
PRESS SELECT TO CLEAR PASSWORD
KNGHTSFR
PRESS START TO CONTINUE
DARK ARENA

TOUTES LES CARTES

Entrez le code suivant : LMSPLLNG

PRESS SELECT TO CLEAR PASSWORD
LMSPLLNG
PRESS START TO CONTINUE

TOUTES LES ARMES

Entrez le code suivant : THRBLDNS

MUNITIONS INFINIES

Entrez le code suivant : NDCRSDRT

SANTÉ INFINIE

Entrez le code suivant : HLGNDSBR

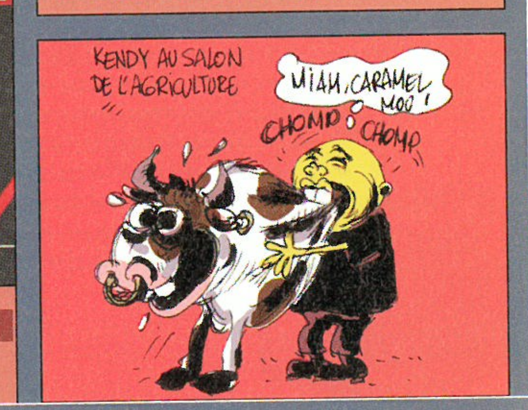
GOD MODE

Entrez le code suivant, en respectant les espaces : S_X_N

LES CODES DES NIVEAUX

Le premier code correspond au niveau de difficulté facile, le second au moyen et le troisième au difficile ! Simple, non ?

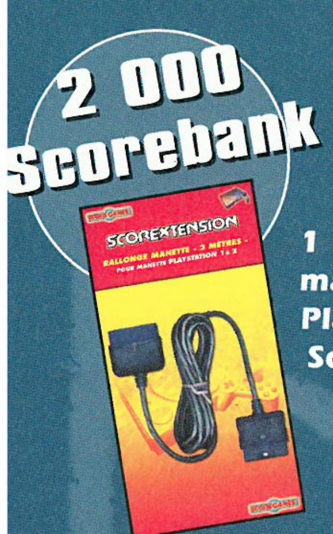
Niveau 2 : CRSDRPLS, VWHTSRGH, LDNHGHNT
Niveau 3 : TKMWTHYB, TCRSDRLR, DBYFTHND
Niveau 4 : TTLLSFRT, DFRLMWTH, CSSRCNHT
Niveau 5 : STCRSTRD, LLYRMGHT, HNSWLLSN
Niveau 6 : NTLVMLNW, WRMRCHNG, TSTRSTLR
Niveau 7 : NTTRDTNY, TLNDFRFR, STNDRDSW
Niveau 8 : RQSTMWTN, MHMNNCNS, LLRSCRSS
Niveau 9 : GTSTNDBY, YWHLLRTR, LNDTBTTL
Niveau 10 : YRSDTFGH, NFRCHRSN, SRCNHRDS
Niveau 11 : TWTHYVRS, DMSSKWLL, WFLLWRWR
Niveau 12 : THYRCLLN, TKRRVNGN, RRKNGNWR
Niveau 13 : GHVTBTHR, PGNFRMTF, DNTFGHTW
Niveau 14 : HLYLNDHS, STWCHRST, CRRYSGNF
Niveau 15 : TBFRFGHT, NSRCMNGW, CRSSWRLR
Fin : GDFGHTBL, THSWRDSH, DSFNGLND



La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank





1 Scorstick

6 000 Scorebank

+ 1,50€ : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

8 000 Scorebank

+ 4,50€ : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2



10 000 Scorebank



+ 7,50€ : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fourn
(GB Color vendue séparément)





JOYSCORES







500 JOYSCORES





JOYSCORI





Joypad SCOREBANI

Les Astuces par Kendy

WIPEOUT FUSION



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

DÉBLOQUER TOUS LES BONUS

Sélectionnez l'option « Extras » du menu principal, puis entrez dans « Secrets ». Ensuite, utilisez le code suivant : ⊗, △, ○, △, ○.

Allez dans le menu « Extras ».

Choisissez l'option « Secrets ».

Et voilà le travail !

ARMES INFINIES

Sélectionnez l'option « Extras » du menu principal, puis entrez dans « Secrets ». Ensuite, utilisez le code suivant : △, ○, ⊗, ○, □.

BOUCLIER INFINI

Sélectionnez l'option « Extras » du menu principal, puis entrez dans « Secrets ». Ensuite, utilisez le code suivant : △, △, □, □, □.

VAISSEAUX-AVIONS

Sélectionnez l'option « Extras » du menu principal, puis entrez dans « Secrets ». Ensuite, utilisez le code suivant : ⊗, ○, △, □, ⊗.

VAISSEAUX-ANIMAUX

Sélectionnez l'option « Extras » du menu principal, puis entrez dans « Secrets ». Ensuite, utilisez le code suivant : △, ○, ○, △, ⊗.

VAISSEAUX RAPIDES

Sélectionnez l'option « Extras » du menu principal, puis entrez dans « Secrets ». Ensuite, utilisez le code suivant : □, ⊗, ⊗, ⊗, △.

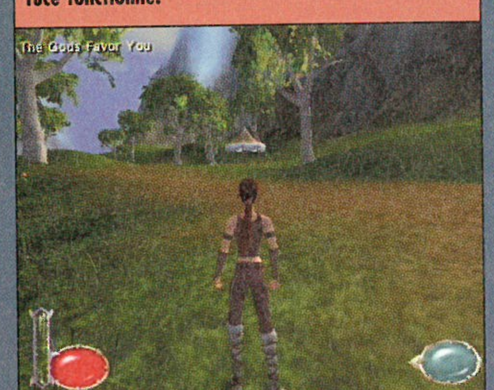
DRAKAN : THE ANCIENTS' GATES



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Pendant la partie, pressez et maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 + L2 + R1 (successivement dans cet ordre précis !), puis effectuez ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←. Un message apparaîtra en haut à gauche de l'écran pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.



AUGMENTER SON NIVEAU

Pendant la partie, pressez et maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 + L2 + R1 (successivement dans cet ordre précis !), puis effectuez □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑. Pour atteindre le niveau maximum, répétez cette astuce 12 fois !

AUGMENTER SON NIVEAU DE MAGIE

Pendant la partie, pressez et maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 + L2 + R1 (successivement dans cet ordre précis !), puis effectuez ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.



LE PLEIN DE SANTÉ

Pendant la partie, pressez et maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 + L2 + R1 (successivement dans cet ordre précis !), puis effectuez △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.

AUGMENTER SES GAINS

Pendant la partie, pressez et maintenez enfoncés les boutons L1 + R2 + L2 + R1 (successivement dans cet ordre précis !), puis effectuez ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑. À chaque manipulation, vous gagnerez 10 000 pièces d'or !



CONCOURS

GAGNEZ FIST OF LEGEND en double DVD collector

- 16/9 compatible 4/3
- Anglais 5.1
- Français stéréo
- Cantonais mono
- Sous-titres français
- Lien Internet

- Remasterisé
- Interview du réalisateur Gordon Chan
- Documentaire : De la fureur à la légende
- Bande-annonce cinéma
- Galerie de photos
- Filmographie

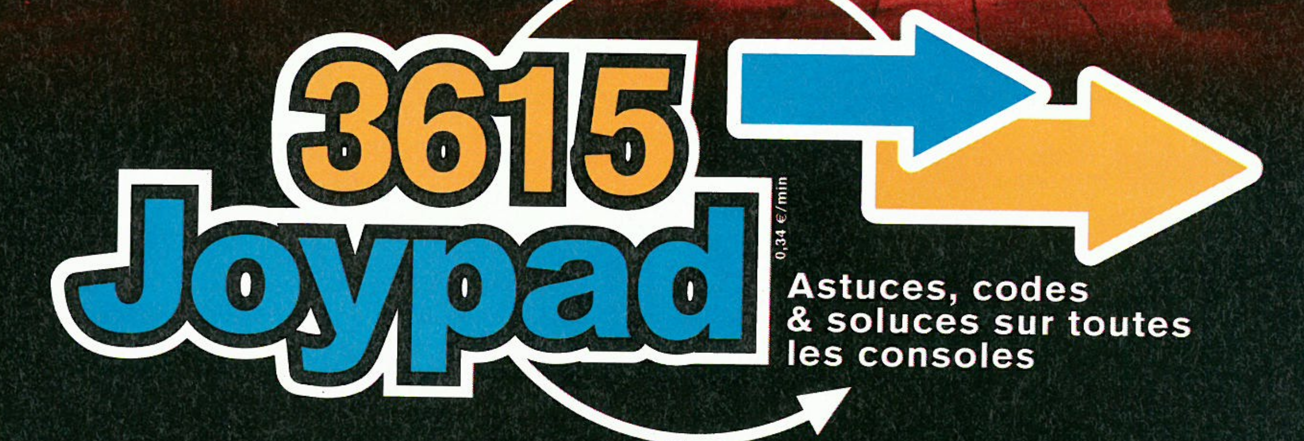
EDITION COLLECTOR LIMITÉE

JET LI
FIST OF LEGEND
LA NOUVELLE FUREUR DE VAINCRE

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

HK VIDEO

En jouant sur le...



Concours valable du 26/03/2002 au 25/04/2002. Gagnez 30 DVD FIST OF LEGEND. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYPAD - HK VIDEO - Immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 24/05/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.



COURRIER DES LECTEURS



Un mois calme... tout juste ponctué par les éternelles interrogations, « Xbox, PlayStation 2 ou GameCube ? », auxquelles nous sommes encore bien en peine de répondre avec assurance. Ce courrier des lecteurs sera placé sous le signe du « rien de spécial », en attendant bientôt l'E3, de la news fraîche, et de nouvelles déferlantes d'analyses et de questions. Un grand bonjour à tous les lecteurs qui font des pieds et des mains pour avoir leur Joypad à l'autre bout du monde (Brésil, Venezuela, Cameroun, et j'en passe). J'étais loin de penser qu'il y en avait autant... et aussi loin de Paris !

CONSOLEUX ET FUTUR LINUX USER ?

Salut à toute la rédac de Joypad (...) J'ai 2 ou 3 questions à vous poser : j'ai lu dans le numéro 117 que Sony comptait sortir le fameux kit Linux en mai. Avec ce kit, pourra-t-on surfer sur le Web et écrire des e-mails grâce à la PS2, ou est-ce que ce n'est pas du tout de ça dont il s'agit ?

Les deux. En fait, ce n'est pas de ça dont il est question, mais de bien plus... Linux est un système d'exploitation entier ; il permet donc des tas de choses, par exemple surfer sur le Web et envoyer des e-mails avec une PS2. La plupart des applications simples à destination de cet OS seront compatibles avec la version PS2. Il faut bien garder à l'esprit que ce kit est réservé à des utilisateurs avancés, et vise à développer une communauté amatrice de développement.

Je voudrais savoir si LucasArts compte sortir un 5e volet des aventures de Guybrush Threepwood (Monkey Island), une saga dont je suis fan ?

Rien d'officiel n'a été annoncé, et rien d'officieux ne circule. La fin du 4 n'est pas particulièrement ouverte, mais considérant son relatif succès commercial, la mise en chantier d'un nouveau volet pourrait avoir lieu. Ne l'attends toutefois pas avant au moins 1 an et demi...

Avez-vous des infos sur les Chevaliers de Baphomet 3 ?

Tout ce qu'on sait pour l'instant, c'est qu'il est en développement sur PS2, PC et Xbox, et devrait sortir cette année. À n'en pas douter, il sera présenté à l'E3 prochain. A priori, la bonne vieille interface dite « point & clic » devrait disparaître, et le jeu alliera action, infiltration et puzzle, pour une aventure dans laquelle tu devrais retrouver certains personnages familiers. Plus d'infos très bientôt !



EN VRAC : Chrisman et d'autres demandent où trouver la fameuse musique de Seiken Densetsu 2 présentée dans Zique Pad par Gollum. Le plus sûr moyen est sur www.gamemusic.com, qui l'a en stock. Mais c'était marqué dans la rubrique ! Lisez !

EN VRAC : Mickaël Pincon, de Bois-Colombes, demande si GTA IV est prévu. Oui, mais on ne connaît pas la date de sortie. Des rumeurs parlent d'un jeu Massivement Multijoueur sur Internet. Sinon, pas de nouvel Ace Combat annoncé à ce jour.





EN VRAC : Étienne Gurachon (le « terroriste frustré ») s'interroge sur la réconciliation Left Field/Nintendo. On ne connaît pas l'état exact des relations entre les deux, mais qu'il soit rassuré, 1080° 2 continue et est désormais développé en interne chez Nintendo (Giles Goddard, programmeur principal du premier, devrait encore aider sur le nouveau, d'après Miyamoto).

Y aura-t-il bientôt un écran LCD pour PS2 ? Sinon, peut-on la connecter à un écran plat pour PC, via un câble du kit Linux ?

Ce n'est pas prévu par Sony, en tout cas. Mais oui, il sera possible de la connecter à ce type d'écran, par l'intermédiaire du câble fourni avec le kit Linux. Cependant, rien n'indique pour l'instant qu'on puisse utiliser ce câble pour afficher des jeux PS2 sur un moniteur. Il est fait pour Linux...

Bonne continuation,

Joël de Créteil.



Côté e-mail

NINTENDO, ET DE L'ÉROTISME

From : Gaj3 • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Questions et réflexions à mon humble avis essentielles

Bonjour à toute la rédaction, je vous écris en espérant avoir des réponses concrètes à mes multiples interrogations. Pourra-t-on, grâce à la connectivité GBA/GC, porter les jeux GBA sur la télévision ?

Ce n'est pas l'utilisation que Nintendo lui réserve, a priori. Peut-être est-ce techniquement envisageable, mais ce n'est pas sa fonction en tout cas, et ce n'est pas en achetant le câble en question que tu pourras profiter de ta GBA sur ta télé, non.

À quand un acteur français, sinon européen, dans la construction de hardware ? Est-ce possible dans un proche avenir ?

Au niveau des constructeurs de consoles, probablement jamais. Pour le reste non plus d'ailleurs, à part Hercules qui appartient à Guillemot, société française, je ne vois personne qui construise du Hardware qui s'approche de ce dont tu parles.

Nintendo étant un « spécialiste », peut-il réellement résister face aux deux géants que sont Sony et Microsoft, deux entreprises mondialement connues et reconnues par rapport à Nintendo ?

Oui bien entendu. Il ne s'agit pas de résister, Nintendo n'a pas vraiment une concurrence féroce dans sa spécialité, depuis la disparition de son rival Sega. C'est au contraire sa force, et ce à quoi la société doit sa fortune, qui est, je le répète, colossale. Je te ferai également remarquer que Nintendo est, dans ce secteur (jeux vidéo), tout aussi connu et reconnu mondialement que Sony et Microsoft, si ce n'est plus.

Ne risque-t-il pas d'être marginalisé dans ce marché grand public ?

Je ne pense pas, les jeux Nintendo s'adressant justement à un large public, en général. Tout le monde connaît Mario... Quant à parler de marginalisation, il ne reste à Nintendo que celle que la compagnie a bien voulu se construire en s'adressant à une partie bien spécifique des joueurs potentiels ou réalisés. Enfin, en un mot comme en cent, je ne me fais aucun souci pour eux.

Enfin, à quand des jeux érotiques ? Je vois que cette tendance s'est amorcée sur le PC (Kamasutra...) puisque les jeux vidéo sont de plus en plus scénarisés et le public plus mature. En fait, est-ce un tabou dans cette industrie ?

Je ne sais pas si on peut parler de tabou, mais à part en Asie où ils sont plutôt nombreux, les jeux de « charme » n'intéressent pas les développeurs, et les constructeurs de consoles les bannissent de leur charte de déontologie. Pourtant, il y a sans doute du pognon à se faire. En tout cas, ça ne durera probablement pas éternellement, même si un problème législatif se pose, surtout dans le cas de jeux véritablement érotiques/pornographiques. Mais bon, voilà quoi, plus un mot là-dessus, on nous surveille...

J'observe qu'au Japon, les jeux de drague se sont multipliés. Étaient-ils tous politiquement corrects et ont-ils connu du succès ?

Les « jeux de drague » sont en effet très éloignés des jeux érotiques. En fait, dans la plupart d'entre eux, à part deux ou trois culottes blanches et quelques poses subjectives, pas grand-chose à voir. Je suppose qu'on peut effectivement les classer dans le politiquement correct. Leur succès est relatif : aucun d'entre eux ne peut égaler un Gran Turismo ou un Final Fantasy, c'est très clair !

P.-S. : D'après le dessin du Joypad n°116, Karine est plutôt jolie fille. Est-ce son véritable visage ?

Non, son véritable visage est en couleur et en 3D, et tu peux l'admirer chaque mois...

Jérôme

Côté e-mail

COURAGE, PERSÉVÉRANCE, CŒUR À L'OUVRAGE

From : Virgile • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : L'état de l'industrie vidéoludique en France

Gruuuh RaHaN,

Gruuuh, Virgile.

Je lis votre mag' depuis bla bla bla, c'est trop bien bla bla bla, t'as de beaux cheveux, j'en veux des comme toi bla bla bla.

Suffit de laisser pousser et de manger du chien mort les soirs de pleine lune.

Bon en fait, si je t'écris, c'est pour te faire part d'une certaine inquiétude. Je fais partie de ceux et celles qui ont décidé de bosser dans l'industrie du jeu vidéo, et plus précisément en tant que Game Designer. Pour cela, j'ai décidé de passer le concours de Supinfogame. Seulement, il subsiste une zone d'ombre dans ce merveilleux tableau : je suis inquiet face à la léthargie de cette industrie dans notre pays. En effet, à moins d'être aveugle ou d'un chauvinisme sans bornes, force est de constater la pauvreté ludique de 80 % des jeux développés par les studios français. Rares sont les titres novateurs, puisqu'en effet, la plupart d'entre eux ne sont que des adaptations foireuses de licences tout aussi foireuses. Il est déplorable de voir que les studios français ne donnent pas leur chance à de jeunes créateurs passionnés débordant d'idées, préférant assurer de bonnes rentrées d'argent grâce à des licences juteuses (sic) ou à des concepts maintes fois exploités.

Si, ils donnent leur chance à de jeunes créateurs, mais souvent, ceux-ci se retrouvent en deux temps, trois mouvements à bosser sur une licence pour se faire les dents. Et nombreux sont ceux qui, conscients de la chance qu'ils ont déjà de pouvoir travailler dans cette industrie, ne défendent pas particulièrement leurs idées ou leurs projets personnels avant plusieurs années.

L'ouverture de cette école est une aubaine pour tous les jeunes joueurs souhaitant faire du jeu vidéo leur métier, mais à quoi bon si c'est pour se retrouver aux commandes de l'adaptation de Taxi 3 ou du dernier Astérix ? Ces inquiétudes ont été confirmées par deux personnes travaillant chez (...) (NDRC : un gros éditeur français) et qui ont pu me parler de ce système bien rodé, et qui, selon eux, n'est pas près de changer.

Beaucoup de ces développeurs n'ont en effet que peu de choix. Certains sont autodidactes et n'ont pas la chance de pouvoir travailler avec de véritables talents dans ce domaine pour apprendre et progresser plus rapidement. Et même s'ils avaient la possibilité utopique, sans « avoir fait leurs preuves » on ne sait trop comment, de se voir accorder la liberté de mener leurs idées jusqu'au bout, ils n'en auraient probablement pas les moyens financiers. C'est comme dans des tas d'autres industries : seuls les meilleurs des meilleurs, au sein des grosses structures, peuvent s'en tirer.

Bref, moi qui pensais que notre génération élevée par Nintendo, Sega, Konami et tant d'autres, cette génération qui a connu et assimilé un grand nombre de concepts et de gameplays différents, bref, moi qui croyais que nous pourrions enfin faire bouger ce petit monde fermé, je me rends compte que les grands patrons des studios français ne semblent pas enclins au changement et aux prises de risque. Alors, à part m'expatrier, il ne me restera que peu de solutions...

Bref, qu'en penses-tu ?

S'expatrier est une solution, c'est certain. Encore faut-il en avoir les moyens. Si tu as des idées sérieuses, tu peux peut-être trouver, diplôme en poche, un financement pour les réaliser. Mais dans tous les cas, mieux vaut être près, si tu fais route sans les grosses structures françaises, à manger des pâtes longtemps, et souvent sans sauce tomate. Il te faudra trouver également quelques autres fous cherchant à suivre ce même régime alimentaire, tout en fournissant la quintessence de leurs talents pour ton projet. Et prier pour qu'un éditeur, au bout du chemin, accepte de prendre en charge ton jeu... Bref, ce n'est pas gagné. C'est un peu comme faire carrière au cinéma, en plus simple tout de même : il faut avoir autant de chance que de talent. Bref, courage, courage, et encore courage ! Si tu es bon, si tu as des concepts de préférence faciles à mettre en place et peu onéreux, tu rouleras un jour en Ferrari et seras peut-être adulé par les joueurs du monde entier, et même par nous !

Merci de ta réponse, et bonne continuation !

Virgile





POUR LES QUESTIONS/ PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 - 59178 Lille Cedex 9

POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex



Joypad mode d'emploi

Trop occupés à jouer à « chat-b... », nos testeurs n'ont pas tellement eu le temps de faire de vannes pour le poisson d'avril, malheureusement. Ou peut-être que si, finalement. Relisez bien votre magazine...

VENDREDI 22 FÉVRIER

19 : 30

D'humeur royaliste, Angel décide de chercher des renseignements sur le comte de Paris. Il se précipite sur son moteur de recherche fétiche, et déclare : « Ah c'est fou, y a pas une seule page qui parle de lui ! » Intrigués, les autres lancent à leur tour une recherche et trouvent des dizaines de pages. Géraldine (notre SR) va donc voir l'écran d'Angel et s'aperçoit que notre vampire cherchait « le conte de Paris ». Décidément Angel...

MARDI 26 FÉVRIER

17 : 22

Kendy cherche une info sur Internet. Il se bloque d'un coup et lance, très fier de lui, à travers la salle des tests : « Eh les mecs, j'ai une super news, ils vont sortir Chu Chu Rocket sur GBA, ça déchire ! » Julo : « Bravo Kendy, toujours à la pointe de l'actualité ! »

JEUDI 28 FÉVRIER

20 : 12

Invité avec Elwood à la très mondaine soirée de lancement de Metal Gear Solid 2 à Londres, Gollum attend depuis 2 minutes l'ascenseur. Lorsque ce dernier arrive enfin, il s'y engouffre avant de découvrir que Scott Dolph, traducteur-assistant d'Hideo Kojima, et accessoirement guest-doubleur dans MGS2, occupe déjà les lieux. En une fraction de seconde, une question lui traverse l'esprit : « Comment allez-vous Commandant (en référence à un secret du jeu) ? » Après un regard énigmatique, Scott Dolph, généralement très posé, se penche et crie : « Intruder to the left, intruder to the right » tout en se baissant et en mimant vivement les gestes du perso du jeu. En guise de finish move, il déclare avec un petit sourire (un exploit en soi) : « Pas mal pour un mort, non ? » Gollum reste bouche bée...

20 : 15

Toujours sous le choc, Gollum se demande s'il n'aurait pas dû lui demander comment s'était déroulée sa relation ambiguë avec Vamp... Elwood le regarde, perplexe : « T'aurais dû vieux, comme ça en plus tu te serais mangé une baffe ! »

DIMANCHE 31 FÉVRIER

13 : 00

Aujourd'hui, c'est détente pour les mecs de la rédac. En effet, ils vont passer la journée avec d'heureux lecteurs dans le « Lounge », un gigantesque appart de 400 m² loué par Microsoft pour présenter la machine et les jeux. À peine arrivé, Willow se fait brancher super discrètement par l'une des hôtesses, qui, en lui prenant son blouson, déclare : « Hey, mais tu fais du sport toi ? T'as l'air vachement bien foutu. » Willow, qui ne voit rien venir, commence à parler naïvement d'abdos-fessiers avec elle... Oh le lourd !

14 : 30

La première session se termine. Les lecteurs rentrent donc chez eux, et nos braves testeurs attendent que la seconde vague arrive. Pour passer le temps, ils se jettent en beuglant tels des membres de la WWF sur Willow qui était vautré dans des poufs , tandis que Greg, debout sur une chaise, prend des photos en hurlant : « Allez-y, défoncez-le ! » Karine, qui ne participe pas au « jeu », tousse. L'une des hôtesses qui venait voir ce qui se passe reste bloquée devant ce spectacle, et ose un timide : « Bon, ben euh, on n'attend plus que vous. » Greg lui explique alors, confus, qu'ils sont de Joypad, et qu'ils doivent « animer » cette journée. L'hôtesse, un rictus gêné : « Ah... c'est vous les... journalistes-animateurs... » Le « coup » de Willow est parti en fumée... Sorry, vieux !

LUNDI 4 MARS

14 : 15

Greg téléphone à Aruno au Japon. En cours de conversation, Greg lui apprend qu'aujourd'hui c'est son anniversaire et s'étonne qu'Aruno ne s'en souvienne pas puisqu'il s'agit de la date de sortie japonaise de la PS2, il y a 2 ans. Aruno : « Ah désolé, je savais que t'étais né le jour d'une console, mais je savais plus laquelle, je pensais à la GBA ! » Bravo les références les gars...

MARDI 5 MARS

17 : 47

Kendy teste Decathlon sur GBA. Il appelle Traz, sachant à quel point ce dernier adore les jeux de sport. Spécialiste du genre, et parce qu'il est pointilleux, ce dernier lui demande s'il y a bien les dix épreuves classiques ou s'il en manque. Kendy : « Ben non, là je suis à la onzième. » Traz : « Hum, bravo Kendy, 11 épreuves dans un décathlon, t'es super fort toi ! »

19 : 59

Tout guilleret, mais très pressé, Gollum décide de rentrer chez lui en chantonnant la musique d'*Amélie Poulain*. Arrivé devant son scooter, il enlève son anti-vol, tranquille, laisse la clé dessus et referme son coffre comme si de rien n'était... Cruelle erreur, la clé reste coincée à l'intérieur ! Piégé comme un blaireau ! Kendy lui prêtera finalement son scoot pour que notre pauvre Gollum se tape un aller-retour super relou chez lui pour récupérer son double de clés. Résultat : deux heures dans les bouchons parisiens pour rien et un rendez-vous loupé ! Sacrée Amélie...

20 : 16

Tous les soirs, Mister Brown et Tintin (maquettiste) se rendent Chez Bébert, le troquet d'à côté de la rédac. Depuis quelques semaines, le brave « Bébert » a une nouvelle machine de jeu : une espèce de borne avec des images de filles nues qui servent de base à un jeu des 5 erreurs. Angel, qui les regarde jouer, hallucine. Dès qu'une image apparaît, ils enchaînent les coups sur l'écran tactile. « Ah, c'est la meuf sur la chaise, facile, tac tac tac ! » Ces autistes connaissent les 74 photos par cœur !

JEUDI 7 MARS

00 : 10

Cela va faire une trentaine de minutes que quasiment toute la rédaction de Joypad est à la grande fête organisée par l'éditeur Take 2 pour la sortie des jeux Max Payne et Mafia. Vu que le grand trip des testeurs actuellement est de jouer à « chat-b... », au bout de quelques verres voilà Willow, Gollum, Angel et Julo partis à se courir après, avec la participation de Dag (*GameKult*) qui lui aussi s'y est mis. Assis au bar, T.S.R. entend autour de lui, et ce malgré la musique : « Chat-b... ! Chat-b... ! Pas le droit de toucher son père ! »

VENDREDI 8 MARS

23 : 45

Ce n'est pas très drôle, mais c'est une page de l'histoire du magazine qui se tourne. Après 11 ans de bons et loyaux services, la grosse télé de Joypad, qui a vu passer tous les hits de la Nec à la Xbox, rend l'âme en pleine partie d'Onimusha 2. Greg et Stef, les anciens de l'équipe, sont assez émus.

SAMEDI 9 MARS

00 : 45

Greg vient de terminer Onimusha 2 après avoir passé la journée dessus. Il propose à Kendy de mater la fin avec lui. Kendy, à l'ouest, voyant le héros : « Hé, mais ils ont mis Jackie Chan dans le jeu ? Je te jure, on dirait Jackie Chan ! » Puis, ayant compris son erreur, il ajoute : « De toute façon, les Asiatiques se ressemblent tous, je suis bien placé pour le savoir ! »

TOUT SUR TON PORTABLE AVEC





SONNERIES au 08.99.701.333**

Une étincelle (Agraw/Cherifa).........6151058
La musique (Mann Gregory) 6151039
J'ai tout oublié (Lavoine/Lunghini).....6151064
On a tous besoin d'amour......6151065
(Dréau/Saint Preux)
All rise (Se/Rustan/Hermansen).........6160071
Island in the sun (Weezer).........6160072
Last night A DJ (Cleveland)......6160073
On the radio (Nelly Furtado)...6160081
Eternal Flame (Bangles)...............6160059
A woman's worth (Alicia Keys)..6160082
Hey baby (T Dumont/R Pice).....6160075
Bad intentions (Dr Dre)................6160076
Hands clean (Alanis Morissette)..6160077
In your eyes (Minogue / Howes)...6160078
Sexual revolution (Macy Gray)............6160079
Nasty girl (Destiny's child)...........6160074
Sous le vent (Veneruso) 6151027
In my life (Shazz)......................6160080

Toutes les femmes de ta vie.......6160054
(Steinberg, Alberg, Roesnes)
Le flic De Beverly Hills (Stern)...6150015
Exorcist (Morricone)........................6150019
Les mots (Farmer/Boutonnat) 6151031
Mission Impossible.......................6166007
(L.Schiffrin,J.E.Davis)
World of your own (Mac / Hector).6160083
Les Bronzés...............................6150007
(P.Bachelet,S.Gainsbourg)
La parrain (Nino Rota)................6150016
Family Affair.............................6160037
(Elizondo/Young/Kambon/Miller/Blig)
Sous le vent (J. Veneruso)...........6151027
Maya l'abeille (Svoboda / Cusano).6156005
Unité (Nuttéa) 6151028
Millésime (D'Aimé/Obispo/Calagéro).6151034
Ensemble (JJ Goldman)...............6151036
Rnb 2 rue (M Gore)......................6155014

SON NUMERIQUE

T.V. & Film

Sex and the city (Cuomo)... 6166028
Mac Gyver (Edelman) 6166006
Drôles de dames (Elliot, Ferguson) . 6166016
Benny Hill (J. Rich, B. Randolph) 6166002
Le Flic De Beverly Hills (Stern) 6150015
La Boum (V. Cosma) 6150013
Titanic (J. Horner) 6150003
Goldorak (Delanoe) 6156003
Chapi Chapo (F. de Roubaix) 6158006
Beverly Hills (John E. Davis) 6166003
Buffy (Gripp) 6166026
Magnum (Silvestri) 6166020
X-Files (M. Snow) 6166012
Starsky et Hutch (L. Saban) 6166018
Dawson Creek (Cole) 6166023
L'île Aux Enfants (R. Pouly) 6166025
Amicalement Votre (J. Barry) 6166013
Superman (J.Williams) 6150009
Indiana Jones (J. Williams) 6150011
Albator (E. Charden) 6156011
Rocky (Sullivan III, Peterik) 6150008
Pretty Woman (Orbison) 6150014
Candy (K. Nakita, T. Wanatabé) 6156001
La petit maison dans la prairie 6166017
(D. Rose)
Simpsons(D.Elfman)......................6166010

Rn' B

All For U (J. Jackson) 6160004
Ma Musique (Jalane/Jacquemet)..........6151038
I'm Out of Love (Anastacia) 6160011
Sing (F. Healy) 6160034
Survivor (A. Dent) 6160022
What It Feels Like 6160023
(Madonna, G. Sigsworth)
Black or White (M. Jackson) 6160001

Rap

Real Slim Shaddy....... 6155013
(M. Mathers, M. Bradford, A. Young)
Things I've Seen 6155017
(Tucker, Davis, Kumanyika, Perez,Dahrouge)
Ain't It Funny (C. Ronney) 6155020
Unité (Nuttéa) 6151028
Stan (Herman, Dido, Armstrong, Mathers)6155016
Trop Peu De Temps (O.Lara, H. Tucker) 6155018
I'm real (Lorenzo, James) 6160050



U Remind Me (Usher) 6155021
Hunter (F. Amstrong, R. Amstrong) ... 6160047
U give me somethings 6160051
(J. Kay, T. Smith)

Dance

Uptown Girl (B.Joel).............................6160057
Here With Me 6155008
(D. Amstrong, P. Statham, P. Gabriel)
Have a Nice Day 6160035
It's Raining Men (Jabara, Shatter) ... 6160025
Blue (Eiffel 65) 6160027
Walk of Life (M. Knopfler) 6160002
Zombie (The Cranberries) 6160003

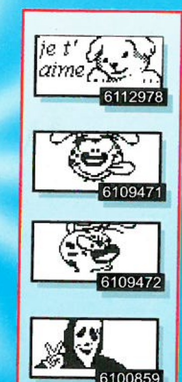
Francophone

Regarde moi bien en face(De Palmas).6151035
Toutes les femmes de ta vie 6160054
(Steinberg, Alberg, Roesnes)
Le Vent Nous Portera (Noir Désir) ... 6160026
Les lionnes (Y. Noah) 6151040
Seul (Plamandon) 6151016
Rue de la paix (Zazie) 6151032
Je serai ta meilleur amie(Element, J. Williams).6151041
Le dilemme (Guirao/Florence/Obispo) 6151033
Les mots (Farmer/Boutonnat) 6151031
(Dahan/Sforza-Mickael/Sebastian)
Ensemble (JJ. Goldman)....6151034

LOGOS au 08.99.707.222** — GRANDS LOGOS au 08.99.70.05.0



6110502
6111002
6110103
6110502
6111026



6112978
6109471
6109472
6100859



©MARSU - 2002

SURPRISES VOCALES au 08.99.70.2000**

Top original pour envoyer des messages à tes ami(e)s

TROP LOVE

Streap-tease féminin...........6117854
Coluche*...............................6122652
La bourkha...........................6123939
Doc Gynéco*.........................6122650
Je suis d'accooooord 6117648
Je suis bien avec toi 6117597
Entre ses reins 6117773
Ben Laden *......................... 6122655
J.M. Bigard *....................... 6122656
Pour les femmes qui aiment.6117859
Je t'aime à l'infini..............6117564
Mon amour, ma merveille.....6117563

Drague

Je ne peux plus attendre 6117661
Quand tu veux tu me tél 6117649
Je te trouve super mignon ... 6117585
Juste un diner 6117656
On se fait un ciné ? 6117636

Amour

Mon amour, ma merveille 6117563
Halliday : que je t'aime * 6117566
Je t'aime 6117581
Fou de vous 6117579
Le magicien 6117577
Le rancard .. 6117620
Je te kiffe 6117572

Amitiés

L'amitié ça prime 6117708
J'préfère les mecs 6117706
Une amie unique 6117702
Rapports humains 6117701
Mon meilleur pote 6117700
Le hit de l'amitié 6117698
Rien de sexuel 6117697

Canulars

Qui veut gagné 1 million ? ... 6117948
Mo crapulo coco 6118231
Pourquoi ça pue ? 6117805
Blonde / Ordinateur 6117816
Boulot de femme 6117831
La direction des Impôts .. 6117934
Votre voisine en à marre . 6117937

Et encore plus sur le 36 17 MOBIFUN 0.84 €/min

service compatible tout téléphone et tout opérateur

avec MOBIFUN une star répond pour toi

REPONDEUR choisis ton annonce au 08.99.701.700**

Célébrités

...t Sylvestre "ch'ti message" *.6101529
...anard *.....................................6101535
...ierry et Jean Mimi *...................6101558
...mar & Fred imitent*..................6101420
...mmandant Sylvestre *...............6101491
...colas "séquence émotion" *....6101523
...alida *.......................................6101439
...e "M'sieur dame" *....................6101688
...en a qu'ont essayé" *..............6101483
...ucker "Fantastique" *................6101515
...irac "putain de putain" *............6101526
...am *...6101452
...lumbo *.......................................6101538
... Coffe *..6101458
...r. Ouille" *....................................6101434
Boon "Bière ..." *..............................6101685
Bardot *..6101437

PPDA "A tchao" *..........................6101513
Rateau Zizou *..............................6101360
Joey " étoile" *..............................6101540
M. Robin *.......................................6101438
C. Dion *...6101442

Publicités

J'ai 8 sec pour vous dire 6101595
kkkioqq..6129436
3615 qui n'en veut 6101495
Petit mais costaud 6101618
Casimir, le monstre gentil...........6119881
Maousse boulot 6101585
On remet ça 6101591
Egoïste, égoïste 6101592
Cantalou: Tu es bien....................6120543

Votre Mission *............................. 6101115
Rappel illico 6101585
Le parrain : CIAO 6101195
Elie Semoun, secrétaire particulier*.6101688
Hein, que ça t'énerve!..................6101301
ispiiice di......................................6123951
La vérité j'réponds 2....................6114299
Elie Semoun, voleur*.....................6101687
La mission consiste.......................6101185
Le parrain capice...........................6101138
Foley & Roxaaaaaane*..................6101117
Eric Cantona: autoritaire*..............6101470
L'angoissée....................................6101120
Dany Boon: une blague*................6101685
Jean-Marie Bigard: à ce moment là*.6101576

IMPORTANT : vide les messages en attente et ceux conservés. tu dois connaître le code d'accès de ta messagerie : pour Orange appelle le 888, SFR le 123 et Bouygues le 660

T.V. & Film

My name is James 6101168
Ally Mc Bip.................................6114816
Grazie ! d'avoir appelé le parrain 6101138
Goldorak 6101160
Message d'horreur 6101120
Tarzan 6101108
M.I.B. 6101191
La copine de Bruce *..................6101319
La guerres des étoiles 6101108
Hélène et les garcons 6101153
Rocco Siffrebip...........................6114820
Jurassic Park 6101145
Mon portable est ailleurs 6101159
Axel Foley "ouais mec !" *..........6101117
Le fabuleux destin du répondeur.6114309
Chimi, Iono, N.F.S. 6101152
Téléportation Mr Spoke 6101119
Votre nouvelle mission 6101176
Votre mission si vous l'acceptez 6101115

*IMITATIONS ET PARODIES

COMPATIBILITE SONNERIES : Nokia et Motorola adaptés, Sagem (tous modèles), Siemens (C45, S45, ME45) et Philips (Azalys, Ozéo, Savvy, ...ium).COMPATIBILITE LOGOS : Nokia adaptés et Siemens (C45, S45, ME45) COMPATIBILITE GRAND LOGO: Nokia adaptés et Siemens ME45 et S45





LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr